

3 Guías completas
PlayStation
Revista Oficial - España
PS3
Suplemento gratuito de PLAYSTATION
Revista Oficial # 101
X-MEN ORÍGENES
LOBEZNO
CÓMO LLEGAR HASTA EL FINAL DEL JUEGO MÁS SALVAJE
SÁCALE EL MÁXIMO PARTIDO A TUS GARRAS
ENCUENTRA TODOS LOS SECRETOS Y LOS TRAJES MÍTICOS
WWE
LEGENDS OF WRESTLEMANIA
Todos los trucos para ser un coloso del ring
Tácticas legales e ilegales para ganar
THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA
Estrategia para sobrevivir a los peligros de Dark Athena
Te enseñamos cómo escapar de la prisión Butcher Bay
Aprende a ser letal en el sigilo y mortífero en las peleas


PlayStation
Revista Oficial - España

Guías PlayStation

Revista Oficial-España

PS3

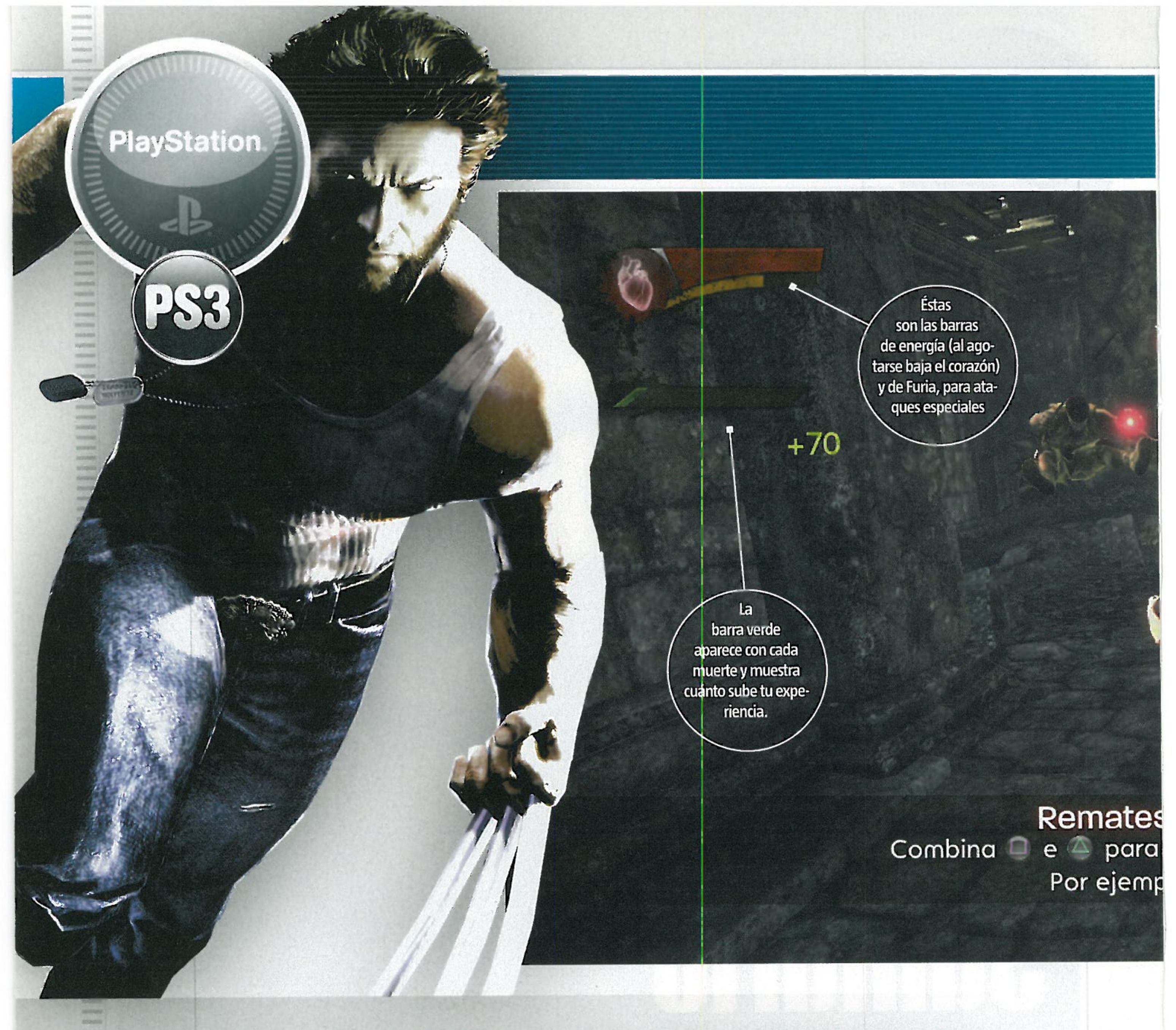
Sumario

PlayStation® Revista Oficial - España

Director **MARCOS GARCÍA** | Director de Arte **KOLDO GUINEA** | Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ, DANIEL RODRÍGUEZ**
Maquetación **JOSÉ LUIS LÓPEZ** (Jefe de Sección)
Han colaborado **RAÚL BARRANTES, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, EDUARDO GARCÍA, LUCÍA PERDOMO**

C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 05 04 45, de 9 a 14 H.

GRUPO ZETA



X-MEN ORÍGENES LOBEZNO

Logan siempre ha tenido un problema de memoria. Aquí encontrarás la respuesta a las dudas que el mutante más cazurro ha tenido siempre rondando por su cráneo de Adamantium. Sigue nuestra guía para sacar todo el partido a sus garras, encontrar los míticos trajes ocultos, y todos los coleccionables del modo normal del juego.



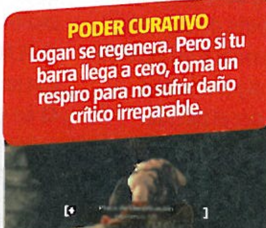
EL MUTANTE MÁS PODEROSO

Logan ha sido considerado muchas veces, dentro del Universo **Marvel**, como el mutante más poderoso. Aquí te damos unos apuntes sobre algunos de sus poderes y cómo afectan al juego. Durante esta guía, además, nos referiremos habitualmente a ellos, ya que en algún caso sirven incluso de guía para avanzar. También te contamos un par de datos interesantes, para que no te pierdas navegando por las páginas que siguen a continuación. **X-Men Orígenes: Lobezno** es un arcade muy directo, pero tiene sus secretos ocultos, y algún que otro truquito que lo hacen interesante.



SENTIDOS SALVAJES
Un modo de visión especial que revela objetos importantes del escenario, vitalidad del enemigo, y la ruta a seguir.





PODER CURATIVO
Logan se regenera. Pero si tu barra llega a cero, toma un respiro para no sufrir daño crítico irreparable.



PLACAS
Entre los coleccionables, las 95 placas repartidas por el juego son una fuente inestimable de puntos de experiencia.



FIGURAS
Repartidas por el juego hay varias figuras que desbloquean trajes míticos del personaje. Merece la pena conseguirlos.

A garrazos



GOLPEA, MUCHACHO

Tienes dos ataques con garras básicos, que puedes combinar para crear combos devastadores. ¡Sin piedad!



ABRAZOS GRATIS

Podrás hacer agarres, y lanzar enemigos. Además, usando el ataque fuerte, podrás realizar muertes rápidas.



A LA CARGA

Con R1 y L1 podrás abalanzarte sobre tus enemigos. Es lo que en la guía llamamos «embestir» o «lanzarse sobre».



MALA UVA MÍTICA

Logan se cabrea con facilidad. Aquí, acumulará Furia que le permitirá realizar ataques especiales muy devastadores.



PARADINHAS

Puslando L2 en el momento adecuado, bloquearas los ataques enemigos, y podras contraatacar.




Si con esta imagen no te pones las pilas para obtener todos los trajes, no sabemos qué haces jugando a este juego.


Una vez conseguidas las dos figuras de cada traje, deberás desbloquearlo en un combate en una arena cerrada.

Tras la secuencia introductoria, disfruta de la efectista entrada de Logan en el juego.

Capítulo 1: Orígenes.

✪ Acaba con varias **oleadas de enemigos** hasta que se abran las puertas, y avanza.
✪ PLACA: tras la catarata más adelante.
✪ Tras aprender a lanzarte sobre los enemigos, continúa y salta sobre los fusileros. Usa tus **sentidos salvajes**, sortea la pared de roca, y ábrete paso hasta lanzarte sobre el helicóptero: rompe el cristal de la cabina y saca al piloto.
✪ Entra en el **templo** para enfrentarte a tu primer Campeón de machete. Esquiva sus super-ataques (en cámara lenta). Tras eliminarle, aparecerán más enemigos con machete y artilleros en la puerta.
✪ PLACA: busca en la pequeña estancia donde apareció el campeón.
✪ Avanza por el **puente colgante**. Tras la escena, lánzate sobre el artillero. Tras la escena, sube por el puente y sigue avanzando. Usa la **tirolina** que encontrarás y lánzate sobre un artillero a tu izquierda. Avanza por la cuesta hasta un grupo de artilleros y machetes.
✪ PLACA: junto a los barriles explosivos.
✪ Empuja el **jeep**. Lánzate sobre los artilleros en las zonas altas, y luego despacha a los del suelo. Aparecerá otro campeón de machete. Una vez muerto, se abrirá otro portón. A partir de ahora recogerás **orbes de furia** y tendrás los ataques especiales a tu disposición.
✪ Avanza hasta una **pared de enredadera**. Trepa por ella y, desde arriba, lánzate sobre los tipos del suelo.
✪ PLACA: rompe la puerta de tablas para llegar hasta otra placa, y... ¡una escotilla!
✪ Sube por los peñascos del primer artillero, y lánzate sobre otro más al otro lado del portón.
✪ PLACA: a tu espalda, en el cuerpo apoyado en este portón cerrado.
✪ Avanza hasta otra puerta bloqueada por tablas. Rómpela y hazte con una **Figura** (Lobezno clásico 1 de 2). Sigue la balconada hasta un precipicio. Avanza hasta la puerta de madera, salta hasta la **cornisa** y llega hasta el guardia. Tras la secuencia, avanza hasta salvar un desnivel. Usa la **rueda giratoria** para abrir la puerta y corre hacia ella: cúbrete y pulsa el otro gatillo más el stick hacia delante para saltar antes de que se cierre. Has cruzado y, de paso, ya sabes **esquivar**. Enfréntate a los soldados del otro lado y al campeón de machete.
✪ PLACA: sube por la liana y busca a la izquierda antes de avanzar.
✪ Sigue hasta el otro lado. Déjate caer y acaba con los **soldados**.
✪ PLACA: en el cadáver junto a la puerta cerrada que da a la estancia anterior.
✪ Sigue hasta una liana, sube lánzate sobre dos artilleros en el pasillo. Lánzate sobre otro artillero, y sobre otro más en la pasarela lejana. Sigue hasta una estancia abierta y un **Campeón de machete**.
✪ PLACA: Avanza, y antes de bajar las escaleras, busca un cuerpo a la izquierda.
✪ Embiste a los enemigos de abajo. Busca una **manivela** por el puente. Tendrás que cargarla y soltarla de nuevo al volver para luchar contra tres machetes. Colócala en su sitio, úsala, y atraviesa la puerta como la anterior. Al otro lado, te enfrentarás a un **Leviatán** (ver cuadro).
Tras el diálogo, acaba con dos enemigos.
✪ PLACA: En la estancia que oculta una estatua móvil.
✪ Ve a la otra estancia y saca la **estatua** para alcanzar la pared de enredadera. Al llegar arriba, no te lances aún sobre el tipo al otro lado del balcón.
✪ PLACA: rompe la pared a tu izquierda para encontrar otra placa.
✪ Ahora, salta y mata al artillero. Usa la **tirolina**. Una vez en el otro lado, lánzate sobre el campeón de machete y lánzalo al agua. Cuando una de las **barcas** se pare, lánzate sobre ella. Mata a sus ocupantes y avanza de barca en barca. Tras la secuencia, manejarás una **ametralladora**. Acaba con cinco lanchas y llegarás a la orilla (dispara al bulto).
✪ Lo que sigue es una pela con **Creed**. Usa todo lo aprendido con los campeones: toma distancia y embiste, ataca sobre el suelo, esquiva, bloquea y contraataca, usa la furia, emplea agarres cerca de zonas con que interactuar, etc. La **vida de Creed** se repondrá dos veces antes de salir a la calle, y aquí, otras dos más.

Lago Alkali

✪ PLACA: en una estancia a la derecha de donde has despertado.
✪ Limpia la habitación y sube por las escaleras. Ábrete paso hasta una sala de control donde te enfrentarás a tu primer **Elite**. Aparecerán dos más, y dos artilleros Usa el ascensor.
✪ PLACA: al salir de éste, gira a la derecha para encontrar una habitación.
✪ En la siguiente habitación, aparecerán varios artilleros mientras un **gas** llena la estancia. Usa tus sentidos, acaba con ellos y sigue hasta la siguiente sala.
✪ PLACA: en ella verás una puerta que puedes forzar y esconde una placa.

CONSEJO: *Usa tus sentidos en los combates para ver en verde los objetos con que interactuar: púas para clavar enemigos, estatuas para lanzamientos...*



Nunca embistas contra un Ghost. Activa tus sentidos y busca unas muertes rápidas especialmente expeditivas.



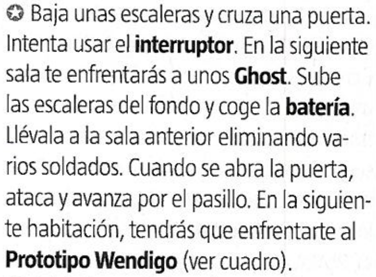
Hay varias fases en las que deberás saltar de vehículo en vehículo, muy cinematográficas.



Los guardias desprevenidos caerán de un solo golpe si te acercas con cuidado. Para perder la cabeza.



Como todos los arcade post-God of War, prepárate para un buen montón de momentos de apretar un botón frenéticamente...



✪ Baja unas escaleras y cruza una puerta. Intenta usar el **interruptor**. En la siguiente sala te enfrentarás a unos **Ghost**. Sube las escaleras del fondo y coge la **batería**. Llévala a la sala anterior eliminando varios soldados. Cuando se abra la puerta, ataca y avanza por el pasillo. En la siguiente habitación, tendrás que enfrentarte al **Prototipo Wendigo** (ver cuadro).

✪ A éste le seguirán varios enemigos mientras avanzas. Tras la secuencia, usa la caja para entrar en el **conducto de ventilación**. Al otro lado, coloca la caja frente al montacargas parado, y salta para coger la batería. Cárgala hasta el **interruptor** y úsala. Ahora, coloca la caja en el quicio de la compuerta, y vuelve a recoger la **batería**. La puerta no podrá cerrarse: cruza por el hueco, y usa la batería en el control del ascensor siguiente y sube.

✪ PLACA: cruza por la cornisa hasta el cuerpo y la placa a tu izquierda.

✪ En el siguiente pasillo hay un guardia haciendo la ronda. Avanza hasta la secuencia. Tras los **láseres**, ve hasta la puerta del fondo y toma un **mutágeno**. Ve por la otra puerta hasta el guardia despistado, y sigue para rodear los láseres. Coge una **mejora de salud** en la puerta del fondo a la derecha.

✪ PLACA: aquí también hay una placa.

✪ Entra por la puerta nada más bajar la escalera. Esquiva para sortear los **láseres**, y, en la siguiente habitación, abre la portezuela de la derecha. Carga la batería hasta arriba y úsala. Antes de cruzar, usa la **computadora** junto a la batería para acercar el **escudo**. Úsalo como parapeto mientras vuelve a su sitio. Cuélate por el conducto de ventilación con doble salto, avanza y salta sobre el enemigo.

✪ Baja las escaleras hasta el control de los escudos y úsalos para avanzar por la sala hacia la esquina izquierda, por **detrás del láser**. Destrúyelo, recupera la batería y sal por la puerta del fondo.

✪ Usa la batería para coger la Figura Lobezno Legendario 1 de 2. Sigue por el pasillo, gira, y tras las escaleras encontrarás otro **mutágeno**. Cruza las puertas en verde Tras la escena, tendrás que acabar con varias decenas de soldados.

✪ PLACA: en la pasarela superior de la habitación, junto a la puerta cerrada.

✪ Sal por la **puerta reventada**, y lánzate rápidamente sobre los enemigos de la escalera y ábrete paso hasta una sala y el final del pasillo siguiente.

✪ PLACA: búscala en la puerta del fondo.

✪ Ahora cruza la puerta de la derecha, y te enfrentarás a un equipo de Ghost **sin tus sentidos salvajes**. Busca los momentos en que sus estelas son visibles, y fíjate en el suelo cubierto de agua. Cuando acabes con ellos, antes de salir, **fuerza la puerta bloqueada** (mejora de salud). Sal por donde entraste, y acaba con todos. Continúa por el pasillo hasta otro grupo de soldados con linterna.

✪ PLACA: en la puerta de la derecha, junto a este grupo.

✪ Sigue hasta otra secuencia y derrota a los varios grupos de **Ghosts**, artilleros y elites, y, finalmente, dos artilleros tras la fosa: salta sobre ellos.

✪ PLACA: en una de las celdas.

✪ Sigue hasta dos elites y un soldado con **lanzamisiles**. Espera uno de sus misiles y bloquear justo antes de que te alcance para devolvérselo. Acaba con los Elites y busca un **mutágeno** al fondo a la derecha antes de acercarte a la celda. Aparecerán dos **Ghost** y otro lanzamisiles. Mátalos y usa el control para liberar a la niña.

✪ Tras otra secuencia, te enfrentarás a un Goliath. Tras éste, aparecerán varios

Enemigos



ARTILLEROS

Son las tropas estándar del juego, armados con fusiles de asalto cada vez más potentes. Algunos usan linternas que mejoran su puntería y la de sus compañeros. Libera tu creativdad.

MACHETES

Habrá de varios tipos, pero pronto dominarán los Elites de Stryker, y los mutantes selváticos, como el Maestro, que se desdobla en clones, o el Campeón, con ataques flamígeros. Bloquea y agarra.

TROPAS ESPECIALES

Los lanzamisiles hacen lo que su nombre indica, los Ghosts usan camuflaje óptico (usa tus sentidos para localizarles) y los Goliath llevan un enorme escudo: usa el ataque fuerte para romper su cobertura.

MUTANTES SELVÁTICOS

Además de las diferentes versiones mutadas de machete, te encontrarás con los Cazadores: con varios brazos, tienden a ensartarte si les embistes. Bloquea, contraataca y agarra con pasión.

TROPAS ROBÓTICAS

Droides forzadores (elites en versión robótica, más o menos), los Predators (evita las embestidas y busca el cuerpo a cuerpo) y los Conmutadores, sobre los que te aconsejamos más adelante.

ASESINOS

Son la versión ninja de los Cazadores, esbirros de Gambito. Es aún más peliagudo embestirles, pero no inviable. De nuevo, sé creativo, agarralos, bloquea y devuelve sus ataques.




El Leviatán cargará contra ti, aporreará el suelo y te lanzará rocas. Al final Logan se quedará con su cabeza como trofeo.


Si crees que enfrentarte a los Wendigos es complicado, espera a que sean cuatro. ¡Ni en un tebeo de Alpha Flight, oye!

soldados y **más Goliaths** que hacen de escudo para los otros.

✪ PLACA: por la puerta de la que salió el primer grupo encontrarás una placa.

✪ Sal por la **última puerta**. Gira la izquierda y ve a la sala grande. Te enfrentarás a un **Wendigo** y a un equipo de asalto tras él. En la siguiente sala, salta desde las cajas junto al vehículo que puedes mover hasta una **cornisa** donde encontrarás un mutágeno. Mueve el coche para alcanzar la pasarela superior, y avanza por **dos vigas** hasta la siguiente puerta.

✪ PLACA: en la siguiente sala, antes de saltar sobre los enemigos, fuerza la puerta de la izquierda.

✪ Lánzate sobre los enemigos más abajo. En la siguiente habitación habrá un grupo de **Ghosts** y, en la zona izquierda, una **mejora de salud**. Al subir las escaleras, unos lanzamisiles aparecerán al otro lado. Lánzate sobre ellos. Elimina a los soldados de apoyo. Atraviesa la puerta y enfréntate a los **elites**.

✪ PLACA: tras dos cajas en el pasillo.

✪ Ábrete paso hasta que fuerces una puerta y usa el **ascensor**. Usa tus sentidos para **encontrar el rastro**. No tiene pérdida, pero saldrán soldados a tu encuentro. Antes de forzar la puerta guardada por elites, busca en la habitación contigua un **mutágeno**. Continúa la persecución y finalmente encontrarás a la **niña**.

✪ Tras la secuencia, acaba con el equipo de asalto y corre por el túnel. Cuando comience la **inundación**, corre sin detenerte y cuando puedas mira al frente. Salta sobre los **camiones**, mata a los ocupantes del primero y pasarás al segundo. Acaba con estos y agarra al copiloto que te dispara. Salta al siguiente y, tras matar a sus ocupantes, devuelve el misil del soldado del último camión.

Capítulo 2: Tundra helada

✪ Ve hasta la puerta del **templo** y acaba con los soldados y un Leviatán.

✪ PLACA: antes de adentrarte en el templo, vuelve la vista y verás un pequeño camino que lleva a un cuerpo.

✪ PLACA: al entrar en el templo, al fondo.

✪ Baja por las escaleras y **el suelo se desplomará**. Intenta no caer sobre las púas. Usa la estatua para salir (sobre uno de los costados, hay un mutágeno). Sigue hasta la siguiente habitación y prepárate. En cuanto entres, comenzará a bajar un **techo de púas**.

✪ PLACA: coge la placa antes de tocar la manivela, muy rápido. Usa esquivar.

✪ Gira rápidamente la **manivela** y esquiva para cruzar la puerta antes de que se cierre. En el exterior, te atacarán varios Maestros de Machete. Cerca de la estatua, se despertará un Cazador.

✪ **Coloca la estatua sobre su baldosa** y cruza el puente. En el pasillo coge una mejora de salud. Avanza sorteando trampas de púas. En el exterior, salta al suelo, rompe las tablas de la estatua de la izquierda y avanza al fondo. Sube el escalón y **golpea la estatua** para que caiga.

✪ PLACA: en esta repisa, hay un cuerpo.

✪ Empuja la figura hasta el andamio. Sube y rompe las tablas. Vuelve a la **manivela** y úsala. Salta por las estatuas hasta la repisa de madera. Si quieres otra mejora de salud, gira aquí a la derecha. Vuelve y **repite el proceso** hasta el final.

✪ Recorre otro pasillo con trampas. Al salir, acaba con tres machetes, un Leviatán y un Campeón. La segunda estatua de **Lobezno Legendario** está en una pequeña estancia tras un muro de troncos.

✪ Sal de la zona y ábrete paso hasta comenzar la ascensión de la **torre**: usa lianas, vigas y paredes para ir trepando, y eliminando enemigos en algunos pisos. Una vez en la cumbre, acaba con las oleadas de enemigos y revienta los **controles del transmisor**.

✪ PLACA: en esta torre hay una placa.

Lago Alkali

✪ A tu espalada, un **mutágeno**. Avanza hasta pasar bajo un puente y salta sobre los enemigos, limpiando la zona. Sube el repecho, **cruza el tronco**, y sigue hasta otro grupo de artilleros. Ve a la pared de roca y usa las cornisas para acceder a un risco donde encontrarás un **mutágeno**. Escala la pared de hielo, avanza hasta la secuencia y te enfrentarás a un **Wendigo**. A mitad de combate, saldrá corriendo.

✪ PLACA: antes de seguirle, busca en esa zona un cuerpo.

✪ PLACA: cuando vayas tras sus pasos, en

Jefes Menores

LEVIATÁN

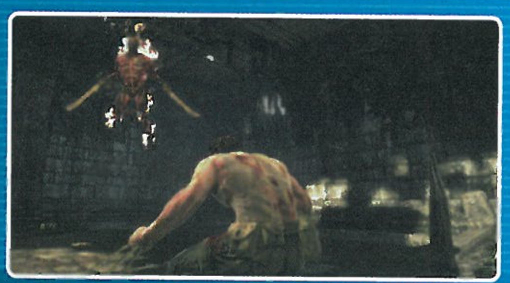
Para derrotarle, espera que falle un ataque y entonces lánzate sobre él. Golpea hasta que levante su mano para agarrarte, salta al suelo y vuelve a esperar la oportunidad. Esto vale para cualquier ataque: puñetazos, cargas, o lanzamiento de rocas. Estáte atento, múevete y salta en el momento adecuado.

WENDIGO

La táctica a seguir es idéntica a la del Leviatán, pero has de buscar su espalda para embestir. Una vez sobre él, golpea hasta que la cámara gire y se coloque a tu espalda: es la señal de que el Wendigo va a agarrarte y darte unos mimos. No te duermas en los laureles y muévete con agilidad por el escenario.

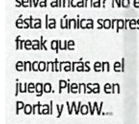


Te aseguramos que Logan no está siendo altruista aquí mirándole las anginitas al mutante selvático, no, no...



Si el súper-ataque del Campeón tiene exito, arderás en llamas. Embiste a otros enemigos para devolver el favor...





¿Logan perdido en la selva africana? No es ésta la única sorpresa freak que encontrarás en el juego. Piensa en Portal y WoW...



Muchas de las placas estan a simple vista, en mitad del camino. Otras te obligan a buscar un poco mas...

el camino verás otro cuerpo.

✪ Un **helicóptero** comenzará a dispararte. Huye siguiendo el camino, y esquiva las **minas** que lanzará el helicóptero hasta llegar a una **cueva**.

✪ PLACA: al fondo de la cueva.

✪ Escala la **pared de hielo**, gira y cruza el tronco. Sigue el camino hasta un gran grupo de soldados. Sube a la torre, y usa el **cable**. Coge la mejora de salud y salta hacia la izquierda. Avanza para enfrentarte definitivamente con el **Wendigo**. Baja por el camino, y ten cuidado al pasar junto a su cuerpo (¡susto!).

✪ Sigue, cruza el laguito y sube por el risco. Tras cruzar el tronco sobre la catarata, a la izquierda, verás la **Figura 2 de 2** de Lobezno Clásico.

✪ Tras andar unos metrosaparecerán varios grupos de artilleros y elites. Desde los riscos de esta zona, sigue hasta una **planicie** con más soldados y haz tu trabajo.

✪ Sigue el lecho del río hasta una pared de hielo, escálala y **salta de peñasco en peñasco** hasta el siguiente camino. Avanza hasta la torre: mata a los soldados y destruye la base de aquélla para **crear un puente**. Crúzalo y avanza hasta a la base.

✪ PLACA: no sin antes girar a la derecha para encontrar un cuerpo, y junto a éste, en una cueva, un mutágeno.

Como Logan por su base

✪ Acércate hasta el guardia en la valla y agárralo. Una vez dentro, a tu derecha hay una **mejora de salud**. Avanza y despacha enemigos (artilleros y goliaths), sin olvidar un mutágeno que encontrarás en la segunda plaza de la base, en unas escaleras que bajan a la izquierda.

✪ PLACA: en la zanja del fondo, tras los dos primeros soldados y el camión.

✪ Aparecerá un **Wendigo**. Tras éste, tres elites saltarán sobre ti. Elimínalos y continúa por la escalerilla y la pasarela. Activa los sentidos y acaba con tres Ghosts. Usa un **cable** en esta terraza y una **tirolina** en la de enfrente. Sube por una escalerilla y rompe la base de la torre para **crear un puente**. Cruza al edificio.

✪ PLACA: dentro de la habitación a la que te lleva el puente improvisado.

✪ Coge el **explosivo** y salta a la calle. Colócalo en el camión junto al portón, y usa el control defectuoso. Deberás cruzar el puente evitando el **fuego del helicóptero**. Usa las bases de las farolas como cobertura. Al final del puente acaba con un grupo de artilleros mientras te desplazas hacia la derecha para encontrar un mutágeno.

✪ PLACA: en el mismo sitio, pero del lado opuesto del puente.

✪ Usa la escalerilla y acaba con más enemigos. Entra en la estructura, coge el mutágeno, sal fuera, y tras la breve escena, comienza a correr hacia la izquierda para **huir del helicóptero**.

✪ PLACA: tras la primera escalera.

✪ PLACA: en el pilar central del siguiente abismo plataformero.

✪ Lánzate sobre el artillero. En la siguiente **pasarela** te atacará un grupo de artilleros. Al saltar a la siguiente plataforma central, salta rápidamente porque el helicóptero la derribará. Usa la escalerilla para volver al **puente**. En cuanto pongas pie arriba, comienza a correr mientras el helicóptero revienta el puente. **Avanza sin parar**.

✪ Sigue hasta el siguiente grupo de enemigos, que incluye dos Ghosts. Tras la esquina aparecerán otros tres Ghosts. Usa la escalerilla y ábrete paso hasta la siguiente y una **mejora de salud**, y sube para enfrentarte al helicóptero: esquiva su ametralladora mientras esperas sus misiles. Devuélvelos para **dañar el rotor**. Tras cinco aciertos, el pájaro caerá.

✪ Avanza y entra en el edificio. Elimina a dos guardias desprevenidos y ve a la zona del vehículo. Entra en la habitación del fondo y usa los **controles del cabestrante**.

✪ PLACA: en el cuarto contiguo.

✪ Después, usa la plataforma giratoria, coloca el vehículo encima, y vuelve a usarla. Mueve el vehículo para encaramarte a la **caja colgante**. Sube por el cable y salta al siguiente, y de ahí a la plataforma. Usa la **tubería** para llegar a la cornisa y cuélate por la claraboya. Coge la mejora de salud, derriba la puerta y usa otra **tubería** para pasar a la siguiente plataforma.

✪ PLACA: al final verás un cuerpo y su correspondiente placa.

✪ Agarra al enemigo de la ventana para **saltar a la calle**. Acaba con los artilleros lo más rápido posible, porque del portón grande aparecerán dos Wendigos. Presta atención a al **Wendigo** sobre el que no estés encaramado, porque te golpeará aún en la espalda de su compañero.

✪ Sal por el agujero del portón y avanza rápido hacia los lanzamisiles de los **camiones**. Lánzate sobre ellos, y luego acaba tranquilamente con los demás.

✪ PLACA: junto al último camión, hay una repisa en la que buscar una placa.

✪ Sube el **terraplén** y avanza. En un recodo, tras escalar un repecho, verás un tronco tendido hacia la derecha: lleva a una cuevecita, donde encontrarás una

***CONSEJO:** A partir del Capítulo 3, comenzarás a encontrar algunas figuras cuya recompensa no son trajes, sino experiencia o furia extras.*




Los Cazadores, como los Asesinos, pueden ser complicados en los primeros encuentros. Aboga por el contragolpe...


Cuando realices un agarre cerca de ciertos objetos de escenario, Logan se pondrá expeditivo y... creativo.

sorpresa (¡wow!) y un mutágeno. Ábrete paso hasta un guardia desprevenido que te servirá para salvar un precipicio.

✪ Al final cambiará la perspectiva: **Nord** te dispara con su rifle de francotirador, y, desde su punto de vista, tendrás que esquivar los disparos, eliminar unos artilleros y encaramarte a la **torre**. Usa embestidas. Esquivar con éxito a Nord es sencillo: escucha el **chasquido de su recarga**, y esprinta para alejarte del punto de mira cuando aparezca el cuadro rojo. Sube a la torre y usa el cable.

✪ Llegarás a una zona despejada con varias oleadas de soldados. Ve a la **pared del fondo**, usa las cornisas, y avanza.

✪ PLACA: una vez arriba,a la derecha.

✪ En la presa, usa las cornisas para avanzar, sincronizando los saltos con los **chorros de agua** para llegar al otro lado.

✪ PLACA: busca un cuerpo a la izquierda.

✪ Usa la escalerilla y ve hasta unas cajas. Rómpelas y saca el **vehículo** que hay detrás. Úsalo para encaramarte a la repisa, y desde ahí, lánzate sobre el artillero.

✪ PLACA: desde aquí, lánzate sobre el artillero de la ventana y busca una.

✪ Lánzate sobre los artilleros de debajo. Tras ellos, y unos **Goliaths**, entra en el edificio y ábrete paso hasta la siguiente habitación. Tendrás que superar un corredor que Nord cubre con su **rifle de francotirador**. Al fondo del corredor, busca un mutágeno a la izquierda, sube las escaleras y no avances: vuelve hasta el principio, por arriba, para encontrar la **figura Lobezno X-Force** 1 de 2.

✪ Vuelve y sube las escaleras. Carga contra el grupo de soldados. Avanza y sube las escaleras para volver al exterior. Nord te atacará desde un **helicóptero.** Pero preocúpate por los cuatro tipos de las celdas, que se convertirán en **Wendigos**. Tras matarlos, llegarán más helicópteros.

✪ Salta sobre el primero: golpea el morro, y **cuando el copiloto asome** para dispararte, pulsa abajo en el stick. Vuelve a subir y sigue golpeando hasta que el copiloto salga en llamas. Después, a por el piloto.

✪ Saltarás al vacío para llegar al siguiente helicóptero. **Golpea la cola** para derribarlo. Alcanzar el siguiente pájaro es más complicado: da **golpecitos hacia delante en el stick** y te acercarás poco a poco. Si te sale bien, cargarás de costado. Cuanto te enganches a él, pulsa el ataque rápidamente para destrozar las hélices.

Capítulo 3: Comienzo Futuro

✪ Avanza hasta que el suelo se colapse y vence a cinco **Cazadores** para abrir la puerta. Sube y, antes de salir, rompe los tablones de la izquierda (mejora de salud). Desharás **camino conocido** y, ya en el exterior, te enfrentarás a un Conmutador. Sube por la liana y continúa.

✪ PLACA: tras esquivar un muro de puas, en el corredor.

Suroeste Estados Unidos

✪ Avanza por el conducto de ventilación hasta un corredor y un **mutágeno**.

✪ PLACA: En la habitación de la derecha.

✪ PLACA: más adelante, habitación de la izquierda.

✪ Continúa por el pasillo hasta otra habitación a la derecha (mejora de salud). Más adelante, aparecerán varios **Droides Forzadores**. Tras despacharlos, ve hasta el transportador, y avanza hasta el siguiente combate. Entra en la sala y coge la batería. Mata a tres **Predators**, usa la batería y sigue. Entra por la puerta de la izquierda, y acaba con los androides y el soldado.

✪ PLACA: aquí hay un cadáver con placa.

✪ Usa los controles frente a la **cristalera** y atraviesa el corredor a toda velocidad. Tendrás que forzar la puerta del fondo... En el exterior, usa los controles para mover el **transportador** hasta la otra pasarela, y úsalo.

✪ PLACA: en la esquina izquierda.

✪ Antes de entrar, ve a la derecha. Salta al risco, y de ahí a una plataforma superior, donde encontrarás una **figura**.

✪ En el interior, acércate al ascensor, supera las oleadas de enemigos, y úsalo.

Logan de la Jungla

✪ PLACA: justo a tu izquierda.

✪ Ve hacia la derecha y coge un mutágeno de una plataforma. Corta la cuerda del **bloque de piedra** y baja. Al hacer bajar el bloque, se levantan temporalmente dos pilares, desde donde llegar a la pasarela superior. Un **maestro de machete** te enviará a sus clones para impedírtelo. Una vez arriba, encontrarás una figura de experiencia. Ve a la izquierda, y **patea la estatua**, que usarás para abrir la puerta de estacas. Úsala primero para encender la **tea** junto a la puerta. Continúa por el puente y el pasillo. Esquiva las zonas de púas y mata a un par de **Conmutadores**.

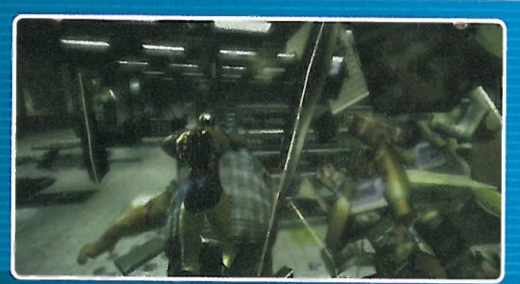
✪ PLACA: junto a los dos conmutadores.

✪ Llegarás a otra zona con estatuas móviles. Primero busca la rueda de la **palanca giratoria** en la zona de inferior (donde también debes romper los tablones de las estatuas), junto a un campeón de machete y un Cazador (y un mutágeno bajo la escalera). Al matarlos, un maestro de machete aparecerá en una **zona inaccesible**, y te enviará clones. Carga la rueda, úsala, y cruza el **abismo sobre las estatuas** para

***CONSEJO:** Los Conmutadores se teleportan y crean barreras de energía. No embistas: busca, en cambio, el agarre y la muerte instantánea: un forcejeo, y listo.*



¿Alguien pensaba que no habría Centinelas en el juego? Este combate es arduo, pero más sencillo de lo que puede parecer.



Con R1 y L1 podrás dirigir a Mole a través del supermercado. Siempre ha sido un personaje un tanto bobalicón, el pobre.



Aún a riesgo de repetirnos: es endiabladamente divertido trinchar enemigos. Y tu experiencia lo agradecerá.

Uno no se cansa de encaramarse a los helicópteros y decirle cuatro cosas al piloto dominguero de turno...

alcanzar al mutante selvático y avanzar.
✪ PLACA: en el pasillo, al otro lado.

Laboratorio Cibernético

✪ Coge un **mutágeno** a la derecha, y salta a la plataforma móvil de la izquierda.
✪ PLACA: desde aquí, más a la izquierda hay un cuerpo en otra plataforma.
✪ Salta hacia la derecha sobre los artilleros. Usa el **control del transportador** para acercarlo a la cinta de transporte de contenedores. Úsalo y salta sobre éstos. Salta **de caja en caja** hacia los soldados y lánzate sobre ellos. Salta otra vez sobre las cajas hasta una plataforma a la derecha con una **mejora de salud**. Vuelve a las plataformas que suben y bajan. Salta sobre la más cercana cuando esté **un pelín alta** todavía, y de ahí a la que sube.
✪ PLACA: salta a la siguiente pasarela para encontrar 2 placas.
✪ Sube en la plataforma hasta el grupo de soldados. Avanza hasta el control del **transportador**. Muévelo hasta la siguiente pasarela, úsalo rápidamente, y mata a los dos Droides. Sigue por la puerta y acaba con dos artilleros.
✪ PLACA: junto a la puerta que han usado.
✪ Tras la siguiente puerta esperan dos **Predators**. Aparecerán varios Droides. Ábrete paso en la siguiente zona hasta la sala de control. Si caes a la zona inferior, donde el transportador, hay una **escalerilla** entre las columnas. Mueve el transportador hasta la zona de la cinta en movimiento. Entra y coge la **batería**.
✪ PLACA: aquí dentro, tras una consola.
✪ Sal y colócala en el control de la otra cinta. Sobre una plataforma verás un **mutágeno**. Vuelve a la sala de control. Mueve el transportador todo lo que de a la derecha, y úsalo para descubrir una **pequeña sorpresa** y un mutágeno. Vuelve al control y mueve el transportador más cerca del congelador. Actívalo, baja, y súbete en la cinta de forma que pases bajo el **rayo congelante**...
Ahora te enfrentas a un **Prototipo 1**. No embistas, excepto cuando golpee con las dos manos y falle. Tiene **dos ataques principales**: lanza seis misiles seguidos, y carga y golpea el suelo provocando una onda de choque congelante. Con el primero puedes hacerle mucho daño, si consigues devolver los misiles. El segundo es evitable saltando. Es vulnerable a **ataques convencionales**.
✪ Tras la secuencia, sal por la puerta y avanza por el pasillo y la sala siguiente eliminando enemigos. Vuelve escaleras arriba, acaba con dos **Droides** en el portón, y avanza hasta cuatro soldados que salen de una puerta.
✪ PLACA: entra por esa puerta.
✪ Sigue desandando camino hasta salir a la **gran planta**, donde lucharás para llegar al ascensor de la **derecha**.
✪ PLACA: nada más salir del ascensor.
✪ Arriba te espera un Ghost. Mátalo y avanza hasta la viga, que te llevará a otro **ascensor**.
✪ PLACA: a la izquierda del ascensor.
✪ Llegarás a una sala de control con soldados. Busca un **mutágeno** a la derecha, en una pasarela. Vuelve, usa los controles del puente y corre por él, porque en cuanto toca el otro extremo, **se retrae**. Usa a un soldado que te dispara para salvar el hueco.
✪ PLACA: por la pasarela a la derecha.
✪ Soldados y Predators salen a tu encuentro desde la izquierda. Acaba con ellos y busca una **figura** a la derecha de la plafaforma. Ve a la izquierda y usa el ascensor. Podrás cruzar la gran puerta. Acaba con el grupo de soldados a la izquierda y continúa por las **pasarelas**.
✪ PLACA: al final, junto al transportador.
✪ Usa el transportador para llegar a la batería y a la **mejora de salud**. Vuelve y colócala en su sitio. Ve al control del **transportador** y colócalo en el otro lado. Úsalo y baja la escalera.
✪ PLACA: tras el ordenador de datos.
✪ Usa el control para mover al **Centinela**. Vuelve, cruza el puente y sigue por las puertas abiertas hasta otro Prototipo. Cuando lo mates, se abrirá una **compuerta** y saldrán soldados. Mátalos y aparecerán Droides. Luego, sigue por el túnel de la derecha al ascensor, y, arriba, usa las plataformas móviles para llegar hasta la **escalerilla**. Sube.
✪ PLACA: aquí habrá una placa y un mutágeno.
✪ Usa más plataformas para llegar a **otra escalerilla** en el otro lado.
✪ PLACA: al subir la escalerilla.
✪ Avanza por este nivel hasta la **mejora de salud**, y usa los controles a modo de

JEFAZOS

CENTINELA

La pelea con el Centinela es épica pero sencilla: al principio, intenta que golpee sobre las grandes rejillas del suelo. Quedará atrapado unos segundos. Entonces embiste sobre sus pies y luego sobre sus manos hasta que no queden ni unos ni otras. En la segunda parte esquiva su chatarra en caída libre y llega hasta él, hasta tres veces.

MOLE

Esquívale esperando al momento en que embista y falle su ataque. Mientras esté aturdido, salta sobre él y lo cabalgarás a través del supermercado. Dirígelo clavando las garras para que choque con las estanterías y, finalmente, contra una pared. Repite hasta derrotarle.




Sirva esta imagen para señalar un punto donde encontrar una de las placas más tontamente esquivas del juego.


La secuencia de los helicópteros de Nord puede atragantársete fácilmente. Haznos caso con el último...

puentes. Cruza hasta llegar al otro lado.

La selva, de nuevo

✪ Elimina a dos Cazadores y avanza.
✪ PLACA: antes de saltar sobre el artillero.
✪ Salta sobre el artillero y ábrete paso entre **machetes** hasta la base de la torre. Ya sabes como funciona esto: usa cornisas, lianas, vigas y paredes y elimina todo lo que respire para llegar a la cúspide y desactivar el **dispositivo**, llevándote por el camino la Figura 2 de 2 de Lobezno X-Force y un mutágeno.
✪ PLACAS: en el ascenso encontrarás dos.

Laboratorio infernal

✪ PLACA: esquiva los rayos y búscala a la izquierda.
✪ Salta sobre los **artilleros** y entra en la siguiente sala (mutágeno a la derecha).
✪ PLACA: de camino al ascensor, pasarela izquierda.
✪ Una vez abajo, busca un **mutágeno** en la esquina opuesta al ascensor.
✪ PLACA: en la escalerilla frente al mutágeno.
✪ PLACA: a la derecha del ascensor, junto a escalerilla
✪ En esa sala, busca los **controles** y úsalos para levantar dos tramos de **pasarela**, volver abajo y usar otro control para llevar la mano hasta su pedestal central. Luego, úsala para reventar las puertas y matar unas **oleadas de enemigos**. Ve por la puerta central y usa el ascensor.
✪ Aquí, coge un mutágeno y usa los controles para mover los **transportadores** de manera que no se muevan, y úsalos para recuperar la **batería** del puente para llevarla de vuelta a la mano.
✪ PLACA: no te vayas de esta habitación sin ella.
✪ Ábrete paso hasta la mano y usa la batería. Cuando subas, dispara a la cabeza, ve a la puerta del principio y fuérzala.
✪ PLACAS: en esta habitación hay dos.
✪ Avanza, y tras la secuencia, busca un **mutágeno** (y otra PLACA) y ábrete paso hasta el enfrentamiento con el **Centinela** (ver cuadro) y, justo después, con **Mole**.

Capítulo 4: Mardi Gras

✪ Empieza fuerte la cosa: para derrotar a **Gambito** ahora, trátalo como a un Elite poderoso. Cuando se suba a un andamio, devuelve su **carta** cual misil y lánzate sobre él. Repite hasta atravesar un ventanal.
✪ PLACA: sube las escaleras, a la izquierda. En la plazoleta acaba con todos los enemigos, mueve la caja y **sube por el andamio y la cuerda** a la balconada.
✪ PLACA: busca una a la derecha.
✪ Ve hacia la izquierda y patea una puerta. Avanza y destroza la puerta del fondo.
✪ PLACA: entre los cadáveres.
✪ Un grupo de soldados te atacará, dos de ellos, **Ghosts**. Mátalos y sigue.
✪ PLACA: tras el grupo, al pie de la escalera, placa.
✪ Sube las escaleras enfrentarte a un Asesino. Busca un mutágeno y **fuerza la puerta** por la que huyó Gambito. Limpia este vestíbulo circular y busca la mejora de salud en la fuente.
✪ PLACA: la encontrarás a la derecha, tras la primera escalera.
✪ Usa el cajón para subir al **siguiente nivel**, derrota a los soldados y ve a la cuerda.
✪ PLACA: al final de la cuerda.
✪ Desde la plataforma central, salta sobre el soldado del ascensor. Tras la subida, sal del elevador y fíjate por dónde huye **Gambito**.
✪ PLACA: al salir, a la izquierda, más allá de una cuerda.
✪ Ve hacia la derecha para coger una mejora de salud, y vuelve para cruzar por la viga. Ábrete paso hacia la derecha, y huye del helicóptero.
✪ PLACA: a la izquierda, antes de comenzar la ascensión.
✪ Sube por los **andamios**. Una vez arriba, huye por la plataforma mientras todo salta por los aires. Tras la caida, ábrete paso por las salas hasta la **cornisa**. Sal usa la escalerilla a la derecha.
✪ PLACA: rodea toda la cúpula para encontrar una.
✪ Trepa una pared y avanza por las **cornisas**, elimina a dos asesinos, coge un mutágeno de su habitación y, finalmente, lánzate sobre **Gambito** y lucha hasta que huya. Cruza los restos del puente, ábrete paso por las cornisas y escala los andamios hasta usar **dos tirolinas**.
✪ PLACA: al aterrizar, al fondo.
✪ Trepa por la pared hasta una abertura con dos soldados lanzamisiles. Avanza esquivando hasta una **cuerda** y córtala.
✪ PLACA: en la fosa entre los artilleros y tú.
✪ PLACA: tras la posición de los artilleros.
✪ Súbete a la caja que ha caído y salta hasta la siguiente y de ahí a la **repisa**, donde encontrarás una mejora de salud. Sal, y salta sobre el **helicóptero**. Desguázalo como has aprendido.
✪ PLACA: tras el pequeño accidente, a la izquierda.
✪ Ábrete paso empujando el **container** del centro, que te servirá para saltar al ascensor. Antes de subir, busca a la izquierda una **mejora de salud**.
✪ PLACA: y a la derecha, una de éstas.
✪ Sube al container y lánzate sobre los lanzamisiles del ascensor. Cuando llegues arriba, mata a los **Asesinos** y busca una **figura**. Sal, escala la pared y ábrete paso hasta otra pared escalable.
✪ PLACA: tras esto, busca una rampa y un cuerpo tras unas cajas.

La tabla de Reflejos. Cuanto más y mejor mates, más crecerá cada barra, y el daño que harás a cada tipo enemigo.



Vale, igual estamos un poco pesados con el asunto, pero recuerda esto también puedes hacérselo a los jefes...

✪ Sigue avanzando usando los **sentidos** para localizar la ruta, y eliminando a los soldados, y asesinos que encontrarás, hasta que llegues a una **viga** que, tras cortar sus amarres, hará las veces de puente. Al otro lado habrá más enemigos.

✪ PLACA: al fondo de esta zona, antes de saltar al andamio.

✪ Sube al andamio y usa las **cuerdas** para cruzar el abismo. Sube por otra cuerda y usa andamios y vigas para llegar a la tirolina que te llevará a la **gran grúa** (busca una **figura** antes de usarla). Sube por ella y enfrenta el combate final con **Gambito**.

Capítulo 5: El Lobezno

✪ Carga con todo y contra todos. Mueve la **estatua** a su hueco para abrir la puerta, y avanza. Cuando pises el suelo y se abra la puerta de púas, salta sobre el artillero.

✪ PLACA: busca una en el foso.

✪ Continúa avanzando, atento a las **trampas**. A medio camino en una zona de púas, rompe la puerta de tablones para encontrar un **mutágeno**. En la zona con la jaula, despacha a varios Maestros de Machete, cazadores, y soldados. Aparecerá un Leviatán al usar la rueda. Mátalo, coge la **mejora de salud** de su habitación, y úsala de nuevo. Cruza la puerta abierta, gira a la derecha y sube las escaleras del fondo. Sigue hasta el final y **cruza el hueco** saltando.

✪ PLACA: usa la cornisa de vuelta para subir a una zona con una placa.

✪ Avanza y salta de cuerda en cuerda **todo recto** hasta alcanzar una plataforma a la derecha con una figura. Después, vuelve y cae sobre la **jaula**. Corta la cuerda y arrástrala hasta esa especie de **barca sobre raíles**. Sube la cuesta, usa la rueda, y vuelve a subir las escaleras, pero esta vez salta sobre la jaula y sobre la plataforma de enfrente.

✪ Cruza el **puente** y ábrete paso entre enemigos y trampas hasta dos Cazadores que guardan una **palanca**. Úsala, y acaba con los enemigos de debajo. Coge la **estatua anterior**, y cámbiala de sitio para abrir la otra puerta.

✪ Avanza por el pasillo hasta otro **interruptor** de suelo. Sigue hasta la zona abierta, donde deberás acabar con otro nutrido grupo. Sube las escaleras y salta sobre el **bloque de piedra**. Se hundirá levantado otro en el suelo. Salta sobre él y de ahí a la plataforma de enfrente. Colócate sobre el **cuadrado** y levantarás otro bloque más alto. Corre al primer interruptor, vuelve a saltar sobre él, y tendrás unos **segundos** para salir de la zona.

✪ Una vez arriba, avanza sorteando puas hasta un enfrentamiento con Machetes, rompe la puerta resquebrajada, mata a un cazador y coge un **mutágeno**. Sal, corta la cuerda de la estatua y patéala. Vuelve a la entrada y acaba con el Leviatán... y todo lo demás.

✪ Usa las dos estatuas y cruza la puerta para llegar a la **aldea**.

Ahora sí, la Isla

✪ Acaba con todo lo que aparezca: Ghosts, Elites y artilleros. Usa el **entorno** y sal por la puerta.

✪ PLACA: en el pasillo.

✪ Sigue por el pasillo y mata a los soldados, buscando en la **jaula** del corredor.

✪ PLACA: junto a la figura, tras la reja en el pasillo.

✪ En la pasarela siguiente enfréntate a otro Ghost y cruza hasta la habitación.

✪ PLACA: en la habitación, a la derecha.

✪ Sal por la puerta, y, tras la secuencia,. te enfrentarás primero con **Creed**, y luego con **Arma XI** para terminar el juego.

JEFES FINALES



GAMBITO

La primera parte del combate con Gambito tiene lugar en la grúa: simplemente, avanza hasta él esquivando su miríada de cartas de energía. En la segunda parte, sobre el letrero del casino, ataca de cerca e intenta contragolpes. Cuando le devuelvas alguna carta, podrás saltar sobre él mientras esté aturdido. Si esto ocurre al final del letrero, habrá una mini-secuencia, que os llevará a la zona baja. Devuelve sus cartas hasta que le caiga una letra encima. Al repetir esto una vez más, Remy, normalmente, se dará por vencido.



CREED Y ARMA XI

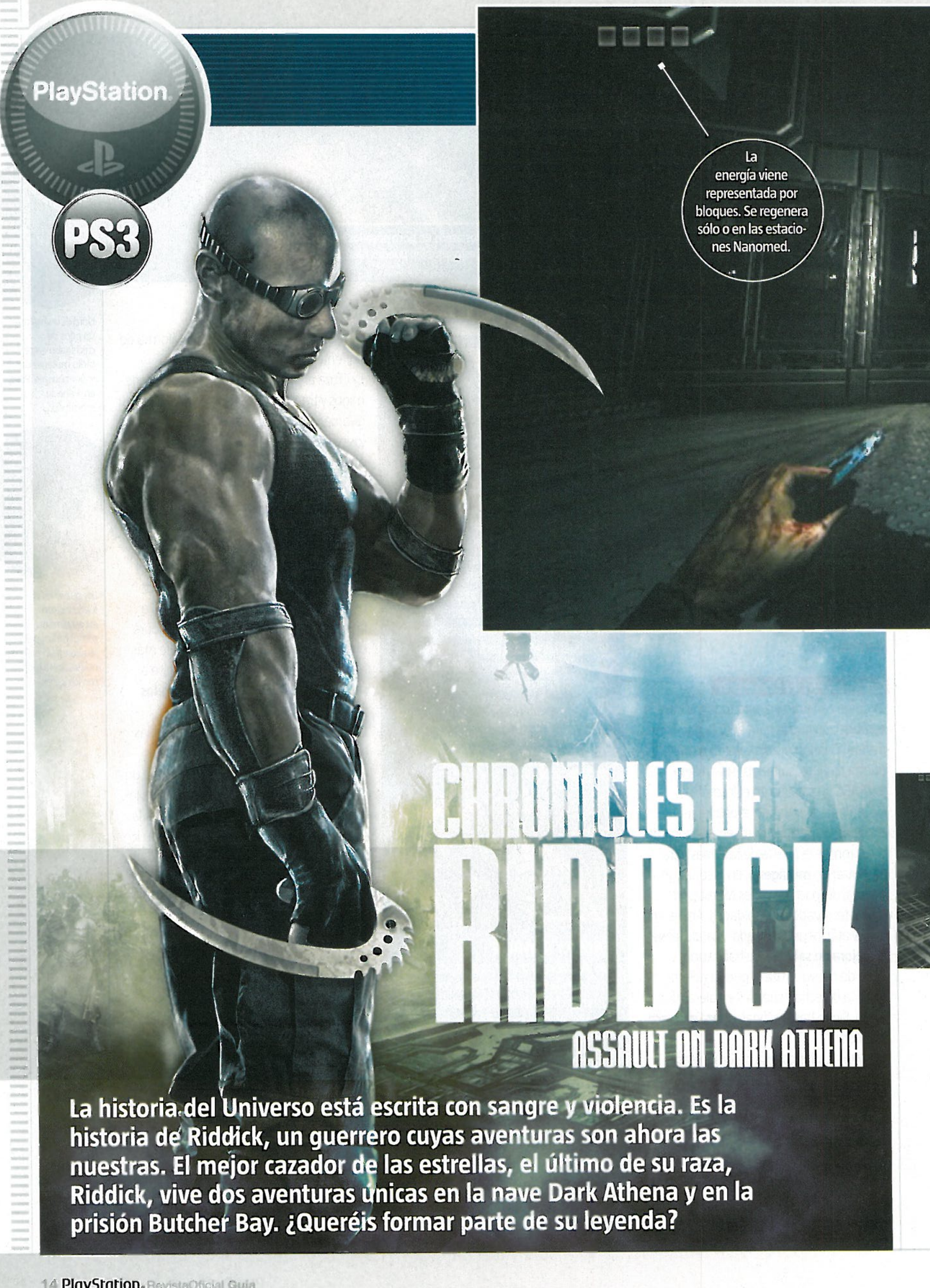
Las tácticas son prácticamente idénticas. Estos combates se desarrollan como si lucharás contra Elites muy poderosos. Usa tus mejores movimientos, busca los contragolpes y los lanzamientos sobre objetos de escenario, y usa tus ataques de furia en los momentos propicios. En el caso de Arma XI, el combate tendrá tres etapas. Solo la tercera presenta más dificultad, ya que Wade irá destrozando el escenario en el que estais (cuidado con las caídas). Los contragolpes con él, además, son más peliagudos, generando difíciles duelos de fuerza.



Nord es un maloso un poco de chichinabo entre tanto mutante con super-poderes. Pero, eh, tiene su momento...



Los puzles en el juego no son excesivamente complicados, pero requieren un pelín de maña, sobre todo con los saltos.



CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

La historia del Universo está escrita con sangre y violencia. Es la historia de Riddick, un guerrero cuyas aventuras son ahora las nuestras. El mejor cazador de las estrellas, el último de su raza, Riddick, vive dos aventuras únicas en la nave Dark Athena y en la prisión Butcher Bay. ¿Queréis formar parte de su leyenda?



Sigilo letal

Entra en la oscuridad y activa el modo sigilo. Te moverás más despacio y no harás ruido, lo que te permite sorprender a tus rivales y deshacerte de ellos con un único y mortífero ataque.



La oscuridad como arma

Sin apenas armas y munición muy escasa, lanzarse por las buenas contra los enemigos es una locura. Usa la Visión Nocturna de Riddick para aprovechar de la oscuridad, atraer a los enemigos y desarmarlos. ¡Ah, y recuerda esconder los cuerpos de tus rivales!



Combate cuerpo a cuerpo

COMBOS
Enlaza golpes sobre tu adversario. Con el stick izquierdo puedes controlar la dirección de cada ataque.



FINTAS
Puedes protegerte de los golpes de tu rival, así como esquivarlos para abrir una brecha en su defensa y contraatacar.



REMATAR
Cuando tu rival esté a punto de caer puedes realizar un golpe final que lo elimine, o bien desarmarlo al instante.



Por Ben Reilly

Armas



ARMAS BLANCAS

Ulaks, escalpelos, tuberías o bates: todo es un objeto letal si cae en manos de Riddick. Lo mejor contra los presos.



FUSILES

Róbaselos a los guardias. La munición es escasa, así que recuerda revisar los cuerpos de los enemigos derrotados.



ARMAS PESADAS

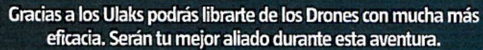
Las armas más eficaces, como la Minigun, sólo se obtienen de enemigos tan duros como los Antidisturbios.



ARMAMENTO ESPECIAL

En determinados momentos tomarás control de Drones o Mechas, disponiendo de todas sus armas.



Gracias a los Ulaks podrás librarte de los Drones con mucha más eficacia. Serán tu mejor aliado durante esta aventura.



Llama la atención de los guardias desde un rincón oscuro. Cuando vengan a investigar puedes sorprenderles.

La leyenda de Riddick cuenta su incursión en Dark Athena, una fortaleza dirigida con mano de hierro por una mujer. Esta es la crónica de cómo Riddick sobrevivió para escapar con vida... dejando tras de sí los cuerpos de todo aquel que quiso enfrentarse contra él.

Tutorial

Atraviesa el muelle y agáchate para entrar por la **tubería**. Gracias a tu «visión nocturna» puedes moverte en la oscuridad. Sal, habla con Jemes y sube por la escalerilla. Ahora, coge la **Tarjeta de Recompensa** y sigue por la puerta de la derecha. Sube por la escalerilla de la izquierda. A la derecha hay un guardia que te ataca al instante. Prueba con él el **Contraataque**, cogiendo su propia arma para eliminarlo. Tras desarmarlo, usa el **zoom** del arma para acabar con el grupo de enemigos que se aproxima. Usa la esquina como cobertura. Cuando hayan caído, sal por la puerta de la izquierda y baja las **escaleras**.

Secuestrado

Debes atravesar el corredor hasta la siguiente sala. El **panel de control** de la derecha sirve para abrir la puerta, pero no tienes autorización, por lo que un guardia se dirige a tu posición. Escóndete tras las cajas del otro extremo, entra en **modo sigilo** y espera a que entre el guardo. Cuando se dé la vuelta, usa las **sombras** para sorprenderle y eliminarle. Coge su arma y dispara sobre los **ventanales** para poder avanzar. Sube por las cajas hasta la **pasarela**, y de ella a la cornisa. Tras dejarte caer, activa tu visión especial para encontrar un **conducto de ventilación**. En él te encontrarás con una niña que trata de huir. Después, sigue hasta encontrar una **trampilla** que deberàs abrir. Agárrate a la cornisa y cruza la tubería de la **derecha**. Agárrate al saliente para entrar en otra habitación. Tras la secuencia con Revas, déjate caer para abrir la trampilla y eliminar a un enemigo. De este modo obtendrás tus **Ulaks**, dos letales cuchillos. Avanza por la siguiente puerta y usa la **máquina Nanomed** si necesitas recuperarte. Tienes dos posibles salidas: la puerta de la izquierda y la escalerilla del centro. Ambas conducen a un almacén repleto de enemigos, pero la escalerilla da acceso a una ruta menos peligrosa: la **azotea**. Salta a la pasarela y salta con carrera hacia la derecha. Nada más caer, agáchate para no ser descubierto. Muévete entre los contenedores y, cuando llegues a la **esquina**, cruza el saliente y déjate caer cuando los guardias se den la vuelta. Espera a que pasen los enemigos y corre hacia la izquierda. elimina al **Dron** con sigilo y sigue hasta el muro del fondo. Puedes usar la caja para subir hasta la escalera y escapar de esta sala. Ahora, sal por el otro extremo y activa el **puente**, pero no lo cruces hasta que se extienda del todo. Enciende la grúa para apartar una caja y sube por la **escalerilla** que queda a la vista. Después, avanza por el pasillo de la derecha hasta la **viga**, de la que debes dejarte caer. Salta sobre la caja y sube al siguiente contenedor, a la derecha, para entrar en el **conducto de ventilación**.

CONSEJO: *No debes olvidarte de esconder los cuerpos de los enemigos que derribes. De lo contrario, podrías ser descubierto y acribillado de inmediato.*

Apoyo

Continua a través del conducto de ventilación, e ignora al **robot volador** que vas a ver. Tras retirar la rejilla, espía al colega que ves debajo de ti. Tienes una **máquina Nanomed** a tu derecha. Ahora, espera a que tu enemigo se aleje y déjate caer sobre él justo cuando este bajo tu posición. Ya puedes seguir hacia la puerta central. Uno de los guardias deja caer un **Código de Acceso**: úsalo en la Terminal central para acceder al Bloque de Celdas 12B. Una vez en esta zona, activa el terminal para abrir las celdas y hablar con cada prisionero. Sobre todo te interesa charlar con **Dacher** (detrás de ti) y con **Jaylor** (te ofrece su ayuda si eliminas a Margo).

El diente de Margo

Debes activar el **terminal** de la sala contigua para abrir la puerta siguiente. Avanza por ella hasta llegar a la sala del otro extremo. Tras cruzar la puerta del fondo, tres presos te atacan. Tras acabar con tus oponentes, coge el **Código** de la mesa de la derecha y dirígete a la puerta que ves al fondo. Un preso se da a la fuga y alerta a un enorme matón. Atácale con golpes rápidos de tus **Ulaks**, a la vez que esquivas sus puñetazos. Una vez caiga, revisa los baños para obtener un cartucho **Nanomed**. Ahora sigue hacia el piso inferior y entra en el **conducto de ventilación**



Usa las armas desde una posición de cobertura. Las mejores son las esquinas, o tras contenedores y cajas.



Las cornisas también sirven como escondites desde los que vigilar las maniobras de los Drones antes de atacarles.



Los habitantes de Athena te pondrán al corriente sobre la situación en la nave, a cambio de diversos encargos que deberás cumplir.



Una vez te familiarices con los rincones de Athena, te será fácil tender emboscadas a los Drones para poder eliminarlos.

que ves junto a las escaleras. Sube la escalerilla y déjate caer en la celda de **Margo**. Los ataques de Margo son muy similares a los del resto de presos, pero tiene bastante más energía. Coge también la **nota** de su celda y regresa al bloque donde te espera **Jaylor**. Por el camino te asaltarán tres enemigos, pero puedes evitarlos si te mueves entre las **sombras**.

La herramienta

Habla con Jaylor para obtener el **código del Almacén de Suministros**, el cual está justo a la derecha del bloque de celdas. En el almacén tienes un **destornillador**. Regresa con él hasta el Muelle de Mantenimiento y úsalo para abrir la **trampilla** del suelo. Cruza el conducto, pero no salgas hasta que el guardia que ves debajo se dé la vuelta. Agáchate para acceder a la **pasarela**, y desde allí saltar al saliente. Avanza por él, déjate caer sobre el otro extremo del pasillo, que conduce a una **escalerilla**. En esta zona es importante esquivar los **focos de seguridad**. Trepa por el muro y usa las terrazas para ocultarte hasta que el foco haya pasado. Espera a que el foco suba antes de avanzar. Cuando estés cerca del final del muro, déjate **deslizar** hasta el bloque contiguo y entra en el **conducto de ventilación**. Patea la trampilla para abrirla y deja caer por ella el cuerpo del guardia, para así poder sacarlo y coger su **arma**. Apunta a las puertas de cristal y accede por ellas a la siguiente sala, donde verás otra **escalerilla**. Durante el camino debes enfrentar a dos enemigos consecutivos. una vez en la siguiente sala, déjate caer al **conducto de ventilación** que hay detrás del contenedor, y elimina a un tercer guardia. Coge la **Pistola Tranquilizadora** y úsala con el siguiente enemigo que se aproxima. Seguidamente sigue hasta otro conducto y dispara sobre el guardia que pasa a tu lado, para eliminarlo mientras esté aturdido. Sube las **escaleras** hasta la siguiente puerta. Con todo despejado, avanza por la **pasarela** superior hasta la zona de maquinaria, para después saltar a la **plataforma** y llegar desde ella a la puerta. Evita el foco escondiéndote tras los contenedores. Después, avanza junto al muro de la derecha para llegar al **ascensor**. Te esperan varios pasillos con sus respectivos ascensores, por lo que has de repetir la **táctica de esconderte y avanzar** cuando se aleje el foco. Tras cruzar la puerta, activa tu **visión nocturna** para localizar a un guardia bajo tu posición. Salta sobre él para noquearle, o de lo contrario llamará a varios de sus compañeros, apostados cerca del ascensor. Coge el arma del guardia y, sin abrir fuego, usa el **ascensor**. Cuando llegues, agáchate para evitar que te vean y sube la **escalerilla**. Cruza las tuberías y sube a la pasarela, y de ésta a otro **conducto de ventilación**. Acaba con dos Drones y regresa al bloque de celdas para hablar con **Silverman**. Charla con **Dacher** para conocer tu siguiente objetivo.

¿Sabías qué?

COBERTURA

No eres el único que sabe jugar al escondite. Los Drones también pueden realizar maniobras de defensa. Y lo que es peor: si descubren tu escondite, recurrirán al armamento pesado para hacerte salir.

LUCES FUERA

La mayoría de las luces del juego pueden se destruidas. Si a esto le sumamos tu fantástica visión nocturna, la ventaja es evidente, ¿verdad? Sobre todo en las fases más avanzadas del juego, en las que Riddick no tendrá acceso a armas pesadas. El sigilo será fundamental en esos momentos. Además tus enemigos no puedrán verte en la oscuridad. Aprovecha su desorientación para pillarles con la guardia baja.

Datos

Regresa a la zona previa al bloque de celdas. Avanza por el conducto hasta la siguiente habitación. Con la zona despejada, salta sobre la **mesa** y alcanza la tubería para llegar a otro conducto, sobre la puerta cerrada. Déjate caer en la habitación y presta atención a los tres guardias, uno a la izquierda y dos a la derecha. Tras deshacerte de ellos, ve hacia la **Sala de Comunicaciones**, que es la habitación opuesta. Acaba con el vigilante y coge el **Data Pad** de la silla. En la taquilla de la pared puedes encontrar una escopeta. La puerta contigua conduce al bloque de celdas. Entrega el Data Pad a **Dacher** para obtener su ayuda. Es hora de volver a la primera Sala de Comunicaciones y activar la **terminal** que hay en ella.

La nave

Interrumpe la conversación y pulsa el botón indicado en pantalla para machacar cabezas. Ahora, activa el terminal de comunicación para



PS3



La Escopeta es el arma más eficaz contra estas criaturas. Un par de disparos de frente, y son historia.



Al avanzar en tu aventura te asaltan enemigos con mayor capacidad. Atento sobre todo a los Antidisturbios.

que Dacher te eche una mano. Tras eliminar a otro guardia, entra en la sala de la izquierda y activa la **terminal de Drones** para quitarle el casco a uno de tus enemigos. Ahora que puedes controlarlos, debes ir hacia la derecha y detener el **ventilador** de la parte izquierda: abre fuego sobre el cierre de color **verde**. Después, arroja tu Droide contra el ventilador. Controla un segundo Droide y entra por esta nueva abertura. Con todo despejado, sal como lo haría Riddick de la sala y coge una de los **Rifles de Asalto**. Sigue hacia la izquierda, al ventilador roto. Tienes que llegar hasta el **Generador Gravitacional 2**, enfrente. Hay dos guardias de cháchara: elimínalos. Cuidado con el generador, ya que atrae hacia sí mismo cualquier objeto. Ahora, activa el **Rail** y salta cuando pase. Con todo despejado, habla con **Miles** (en la cama de la izquierda) y acepta su petición de entregar una **nota** a su familia. Dispara sobre otra ventana y entra en el conducto de ventilación de la esquina. Sigue hacia la plataforma principal y sube por las cajas de la derecha. Activa el **terminal de comunicaciones** para saber que un Mecha se dirige a tu posición. Antes tienes que deshacerte de los guardias de la zona: uno en los alrededores, y dos sobre una cornisa a la derecha. EL **Mecha** aparece detrás tuyo: ¡corre! Intenta cubrirte moviéndote entre las cajas. Dispara a la cabeza del piloto, cubriéndote entre las cajas. Ocupa su lugar y ábrete paso hacia arriba, machacando a los enemigos con tu **nueva potencia de fuego**. Sigue hacia la derecha, recupera tu munición y avanza al exterior de la nave. Aparece otro Mecha con el que debes **intercambiar cohetes**. Cuando cruces la puerta de salida, abandona tu Mecha y busca en la celda de la derecha la **carta de Miles**.

CONSEJO: Busca las estaciones especiales de Nanomed. Hay cuatro en el juego, e incrementan cada una tu salud en un bloque adicional.

La carta de Miles

Con la carta en tu poder, entra en el **conducto** a la izquierda de la puerta. Destroza la compuerta y enfréntate al enemigo de esta sala. Ahora, dirígete a la **sala de comunicación** (la primera puerta abierta en el pasillo, antes de llegar al muelle). Reúnete con el chico y entra en la sala de la derecha. Deshazte de otro preso y activa el panel de la sala de comunicaciones para conocer tu **siguiente objetivo**, además de para enviar la carta de Miles. Regresa a la primera sala y activa el **panel del ascensor**. Cuidado con el Mecha: pégate al muro y salta al área inferior. Ahora, sube la escalerilla. Accede a la plataforma central y salta a la de arriba para acceder a un **pasillo**. Regresa al pasillo y salta a la plataforma del ascensor. Redirige la **torreta** y salta de nuevo a la pasarela. De vuelta en la sala de control, activa la torreta para que derribe el **muro** y caigan los Mechas. Vuelve a la pasarela y ve hacia la izquierda.

¿Sabías qué?

A LA FUGA

Supongamos que creçias estar a salvo en tu escondite, pero eres descubierto. Si es sólo un guardia quien te ve, no hay problemas en que lo elimines. En cambio, si son varios, olvídate de luchar y corre. Al alejarte de ellos, podrás descubrir nuevos escondites. Y lo que es más importante: separarás a unos enemigos de otros, para poder luego sorprenderlos y eliminarlos uno por uno.

CARTUCHOS

Los Cartuchos Nanomed te permiten curarte en las terminales. Resérvalos para las zonas más pobladas de enemigos, o en aquellos niveles en los que tu armamento sea escaso pero la vigilancia sea demasiado estrecha.

Aguerra

Tras el aterrizaje de emergencia, recorre la playa hasta entrar en una tubería del **acueducto**. Sigue hasta encontrar una cornisa, al a izquierda. Más arriba tienes un pasillo y más escaleras. Llega hasta el **guardarrail** junto a las escaleras y sigue por el saliente del muro hasta el otro extremo, donde dejarte caer. Sube la rampa hasta otra viga que conduce a una **abertura**. Sube por el pasillo y trepa por la caja hasta el saliente. Debes buscar un **punto de agarre** en la pasarela, para llegar hasta otra escalera. Desde ésta, salta a la tubería superior y avanza hasta la pasarela que hay delante. Sube por la caja la sala de control. Si activas el **terminal** rediriges el vertido de desechos, para mover la tubería por la que has venido. Sal por la puerta y acaba con un **Dron**. Tras bajar las escaleras, sube por la izquierda y regresa a la tubería para acceder a otra zona: las



Rescata ala niña de los conductos de ventilación para que te abra la puerta, en el final de la aventura.



La propia Capitana se equipa con su mejor armamento para plantarte cara. Tranquilo, es pan comido.



Busca trampillas y conductos por los que rodear las zonas más pobladas de enemigos, si no tienes armas para responder.



Las zonas cerradas son perfectas para emboscadas: atrae hacia ellas a los Drones y caerán como patos de feria ante ti.

alcantarillas. El túnel conduce a una caja, y ésta a una pasarela. Sube la escalerilla y avanza por la derecha, hasta otra puerta. Ahora, sigue por la derecha hasta la **pasarela de madera**, que cede bajo tu peso. A la izquierda hay una salida con otros dos guardias. Tras eliminarlos, habla con **Pavlo**, quien te pide una mascara de gas.

Máscara de gas

Tu objetivo es el **almacén de suministros**. El mapa de al lado te muestra el camino. Tienes que ir por la abertura, seguir por el muro de la derecha y llegar hasta la puerta del **depósito**. TUna vez en el tejado, entra en un conducto de ventilación para coger la máscara de gas, un cartucho Nanomed y la **Scar Gun**. Nada más salir verás un **robot-araña**. Pégate al muro de la izquierda y avanza por el callejón, atento a los ataques enemigos. La Scar Gun es el arma perfecta para deshacerte de ellos. Sigue por la izquierda y sube la escalera, eliminando a los **Drones** a tu paso. Cuando llegues al punto de encuentro con Pavlo, déjate caer. La puerta del fondo está cerrada, así que sube por el **saliente de la izquierd**a, sigue por la plataforma de la derecha y vuela la puerta con la Scar Gun.

Fuga del planeta (1)

Una vez en esta zona abandonada, ve hacia la izquierda y dispara sobre la **barricada** que ves arriba, para poder trepar al saliente. Sube por las escaleras, con calma, ya que te espera un **Dron Alfa**. Tienes que disparar cinco dardos consecutivos de la Scar Gun y detonarlos a la vez. Coge la granada del Dron Alfa y sube las escaleras, para tirar el explosivo por el **agujero**. Tras crear una abertura, entra y vuelve al exterior. Avanza y activa el **interruptor** con un dardo explosivo, extendiendo así el puente. Justo al doblar la esquina debes volar la puerta de madera y agacharte dentro, ya que aparece otro **Dron Alfa**. Baja las escaleras y trepa para ponerte a cubierto y derribar al siguiente Dron Alfa. Entra en los conductos de ventilación y trepa a la **pasarela de la derecha**. Acaba con otros dos enemigos y fíjate en el hueco del ascensor. Tienes que mirar arriba y usar la Scar Gun en cada uno de los **cuatro cierres luminosos** para que baje el ascensor. Sube a él y entra en la sala siguiente.

Fuga del planeta (2)

Busca un **interruptor** para abrir una trampilla que conduce a la pasarela. Sigue hasta el ascensor, que te lleva a la **Refinería**. Usa la Scar contra el robot-araña y las cajas del muro, para así subir a la cornisa. Trepa hasta la pasarela que hay arriba y cruza al otro lado. Deshazte del grupo de guardias antes de bajar y activar el **panel de los Raíles**. Después, ponte a cubierto ante el ataque enemigo. Acaba con ellos y sube la rampa. Te esperan más Drones, pero puedes eliminarlos desde tu posición. La siguiente rampa baja hasta una sala con varios **robots-araña**, además de un grupo de Drones. Sube a la caja que hay al fondo y dispara desde allí a los Drones. Sigue por la escalerilla hasta la pasarela, para activar el **terminal** de la derecha.

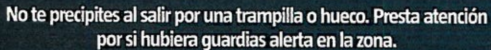
Fuga del planeta (3)

Dirígete hacia la **rampa**. Una puerta te bloquea el paso, así que busca unos **cables luminosos**: dispara un dardo explosivo a los paneles que hay sobre ellos y detónalos a la vez para que baje una **escalerilla**. Cruza esta pasarela y baja hasta el pasillo que lleva a la derecha. Con todo despejado, sube a la plataforma y entra en el **ascensor** para subir. Sigue el raíl hasta la siguiente sala. Te encuentras con otra **Unidad Alfa**. Rodea la caja de la izquierda y dispara desde esta posición. Cuando acabes con él, **Spinner** aparece en un Mecha. Coge su **Tarjeta** y úsala para subir a la Athena. Ábrete paso entre los enemigos y busca a la **niña** del conducto de ventilación, para rescatarla. Sigue sus instrucciones y déjala en el siguiente conducto para que te abra la puerta, donde te espera el **enemigo final**. La Capitana tiene un armamento poderoso, y debes abrir las puertas del ascensor del muro del otro extremo, detrás de tu enemigo. Cuando se abra la compuerta, ponte a cubierto, pero muévete de una posición a otra, ya que la Capitana **destruye cada cobertura**. Espera hasta que tu rival esté justo **enfrente** de la puerta abierta del ascensor, dispara un dardo de tu Scar y detónalo para empujarla hacia el hueco. Cuando retroceda, corre hasta ella y usa tus **Ulkas** para rematarla. ¡Enhorabuena, lo lograste!

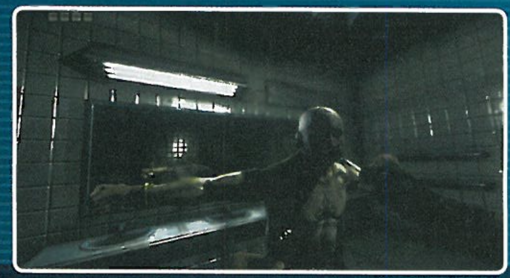
***CONSEJO:** Si has sufrido daños menores, corre a esconderte y espera. Uno de tus bloques de salud se regenerará por sí solo. Recuérdalo en las peleas cuerpo a cuerpo.*







No te precipites al salir por una trampilla o hueco. Presta atención por si hubiera guardias alerta en la zona.



Algunos presos sólo te prestarán su ayuda si antes te libras de sus enemigos. En prisión vas a pelear, y mucho.

Los problemas de Riddick no han hecho más que comenzar. Su fuga de Butcher Bay exige que se convierta en algo más que un guerrero: tendrá que ser despiadado y asturo para sobrevivir.

Fuga

Habla con **Johns** y después acércate a Lambert para escuchar. Sigue su consejo y deshazte de Johns por la espalda. Ahora, sigue por el conducto y baja la escalerilla. Una vez abajo, deshazte del técnico con tus puños y coge su **tarjeta de seguridad**. Ignora el fusil, pues es inútil. Activa el panel de seguridad y entra en **Modo Sigilo**, en la oscuridad, para deshacerte del guardia. Coge la herramienta que ha dejado caer y esconde su cuerpo. Sigue por la izquierda y deshazte del guardia. ¡Por fin tienes un **arma**! Sube las cajas y avanza hacia la izquierda para entrar en el ascensor. En la siguiente zona hay un guardia de patrulla. Después, baja la escalerilla hasta las alcantarillas. Dispara al **cerrojo** para avanzar. Debes encender la linterna de la escopeta, y disparar sobre el siguiente guardia, o bien sobre los barriles explosivos que hay tras él.

Patio de la prisión

Sal de la celda y habla con Barber, quien te conduce hacia **Mattsson**. Ve a la derecha y conversa en el patio con Jack y Coyne, para saber que debes buscar a Haley. Mattsson te dice que tiene un **pincho** escondido para ti en la celda A-40. Al entrar en ella descubres que es una **trampa**. Acaba con los dos presos y regresa para ajustar cuentas con Mattsson. Haley te ayudará si acabas con **Rust**. Vuelve a tu celda, la A-34 y consigue el Pincho de Mattsson, además de conocer a Rust y Abbott. Debes deshacerte de él. Ahora, habla con Barber y después con Waman, en la celda A-37. Acepta su propuesta de liquidar a **Molina**. Cruza el pasillo y entra en la A-38 para acabar con Molina. Coge sus **Puños Americanos** y vuelve con Waman. Después debes abandonar la celda e ir a la izquierda. Habla con Shabby para que te entregue un **código**, que abre una puerta en la Enfermería. Regresa al patio y ve hacia las celdas 11-30.

CONSEJO: *Las armas como la Pistola Tranquilizante no tienen mucha potencia de fuego, pero son perfectas para tender emboscadas y no ser descubierto.*

Territorio Aquila

Equípate con los **puños americanos**. Al volver la esquina debes combatir contra un preso. Sigue por el pasillo y deshazte de otro enemigo. No te olvides de registrar los cuerpos. Elimina a otro preso, pero cuidado con su **pincho**. Quítaselo una vez le derribes. Tras la siguiente esquina debes acabar con dos enemigos, uno por uno. Usa **combos** y evita sus sablazos. AL final del pasillo te espera Rust, un poco más duro que sus matones. Tan pronto como lo liquides, desequipa el pincho para no alertar a los guardias. Vuelve hasta el **patio** y habla con Blueboy y Moondog. Después charla con Booger, cerca de Haley, y después con éste. Dirígete a la **enfermería**. De camino debes hablar con Bulder para que te cuele en la sala, pero necesitas haber recibido **daño** de una pelea. Una vez en la enfermería, espera a que se alejen los guardias y entra en **Modo Sigilo**. Deshazte del vigilante y coge el **Código de Seguridad**. Sube la escalerilla de la derecha. Después, continua por el pasillo y escóndete tras la caja, sobre la enfermería. Espera a que pase el guardia antes de sorprenderle por la espalda. Ya puedes ir a la puerta del fondo y después a la **compuerta de la derecha**. Acaba con un guardia sin ser visto y esconde su cuerpo tras las cajas. Debes continuar por la derecha, para eliminar a otro vigilante. Activa el panel del otro extremo. Tienes que acaba con un guardia en el pasillo. Entra por la puerta de la **izquierda**.

Bloque principal

Tu objetivo es encontrar las terminales **ADN**. Sube a la pasarela y busca al técnico que hay debajo. Sin salir del modo sigilo, déjate caer sobre las cajas y acaba con él. Toma una muestra de su ADN. Después, coge el **rifle de asalto** de la derecha y escóndete a la izquierda. Atraviesa el pasillo y destruye los escombros de la derecha para acceder a un **conducto**. Dispara al guardia para conseguir una Escopeta, y activa el panel junto a las cajas para entrar por el **conducto del ventilador**. Tras entrar en modo sigilo, ve hacia la izquierda y dispara a los enemigos que ves debajo antes de que te descubran. Baja y sigue por el pasillo, hacia la **derecha**. Acaba con otro guardia. La sala de suministros de la izquierda aloja a varios guardias. Dispara a la luz para poder usar la **oscuridad** como ventaja. Seguidamente, sube a las cajas y avanza al siguiente pasillo. Tras eliminar a otro



Cuando te agarres a una viga, espera a que tu enemigo esté debajo y déjate caer para eliminarlo.



Presta atención a los movimientos de tu enemigo. Si eres hábil, puedes desarmarlo de un solo golpe.

Reserva tu munición y sorprende a los guardias por la espalda, para arrebatarles sus suministros sin ser descubierto.



Tus cuchillos Ulaks son el arma idónea para niveles como las Minas, en los que debes avanzar sin ser descubierto por los numerosos guardias.

vigilante, entra en el túnel de servicio. Mueve la **válvula** para desactivar el gas venenoso. Llega el guardia Antidisturbios. Su **punto débil** está en la parte trasera de su cabeza: dispara sobre él con la escopeta. Después, corre hacia el bloque de celdas. Busca una escalera, activa la **manivela** y desciende. Con la linterna encendida, avanza hasta las escaleras. Las **torretas** son tu mayor preocupación, así que destrúyelas de inmediato con tu arma. Corre por el pasillo hasta el cruce de caminos, donde hay más torretas. Otro guardia aparece tras la esquina: acaba con él y sigue por el pasillo. Si disparas a las **luces** obtendrás mejor cobertura. En la última sala, la AQ, tienes que destruir la torreta de la derecha. Busca una **radio** para engañar a los guardias y que abran las **puertas**: regresa al comienzo de la intersección y espera a que llegue un guardia. Coge su radio y entra por la puerta cuando se abra.

La Fosa

Desde tu posición inicial, ve hacia la derecha y entra en el **agujero**. Sigue por la izquierda. Si te encuentras con monstruos, usa la escopeta o dispara sobre los **barriles explosivos**. Continúa hasta la intersección y sigue hacia la izquierda hasta encontrar la **manivela**, en la esquina. Después, avanza y acaba con tus enemigos en la emboscada. Vuelve sobre tus pasos hasta la intersección, y ve ahora hacia la derecha. Sigue por la escalerilla hasta el pasillo, y avanza hasta que veas una **terminal** donde usar la manivela y abrir la puerta. Cruza la pasarela y vigila a los enemigos en el pasillo. Avanza hasta reunirte con **Pope Joe**. Síguele al pasillo y acepta su oferta de ayuda. Regresa al pasillo y ve hacia la derecha. En una esquina está el aparato que necesita Joe, una **radio**. Tan pronto la cojas aparecerán varios monstruos. Acaba con ellos y regresa con Joe, quien a cambio de tu ayuda te otorga el poder de la **Visión Nocturna**. Tu nueva habilidad te permite moverte por los túneles sin problemas.

Sin salir del **Modo Sigilo**, espera a que se alejen los guardias y apaga la luz. Ahora, ponte la **ropa de civil** que encontrarás en la taquilla, para pasar desapercibido. Sigue hacia la derecha y después a la izquierda. Entra en el conducto hasta la **sala central**. En el otro extremo hay un conducto de ventilación que conduce a una escalerilla. Sigue hasta otra habitación y sal hacia la derecha, a los **barracones** de los guardias. Cruza el pasillo de ha derecha y cuando los dos guardias estén de espaldas, salta hacia la izquierda y entra en el conducto de ventilación. En la siguiente salta tienes **armadura** y más armas. Activa el **panel** para salir y que Adenoid no sospeche de ti. Regresa a la sala donde hay un guardia sentado. escóndete en la **oscuridad** y espera a que los guardias abran la puerta para correr hacia el pasillo de la **derecha**.

> ## ¿Sabías qué?
>
> ### ARMAS PESADAS
>
> Cada momento exige un arma distinta. Por ejemplo, la escopeta es perfecta para abrirte paso entre enemigos, pero resulta ineficaz en las distancias largas. Aprende a reservar las mejores armas para usarlas contra grupos de enemigos o rivales de altura (léase Antidisturbios o Mechas).
>
> ### EL RING
>
> El Club de la Lucha de Butcher Bay es uno de los mejores momentos del juego. Pero si ellos juegan sucio, ¿por qué no ibas a hacerlo tú? Soborna al guardia para curarte entre combate y combate. Además, no debes tener reparos en usar armas como el pincho. Con todo, no te descuides: son los mejores luchadores del juego.

Cuarteles

Necesitas activar el **escáner retinal**. Busca a **Jenkins**, a la derecha, para que te entregue una botella de licor. Habla con el vendedor, quien tiene un paquete para **Abbott**, tu objetivo. cómprale munición, un cuchillo y armadura si has cogido dinero de los enemigos derrotados. El resto de presos también puede informarte sobre Abbott. ahora, entra en el **ascensor** de la parte trasera, sube y ve hacia la derecha. Sigue hacia el otro extremo y sigue hacia la izquierda hasta la habitación de Abbott. Abbott te deja entrar gracias al paquete que le llevas. Equípate con el **rifle** y acaba con él. Sal de la celda hasta la habitación y corre hacia la derecha. Baja en el ascensor y habla con Rael, quien te sugiere buscar a **Dogbone** para saber cómo bajar a las minas. Baja por las escaleras a la Torre 17. Dogbone está a la izquierda, y te propone **dos rutas**: acabar con Bam en el ring de lucha o entrar en la sala de interrogación para «charlar» con Abbott. Habla con Centurion y entra en el **ring** para desafiar a Harman. Comienza la pelea hablando de nuevo con Centurion. Acaba con tu enemigo y repite el proceso, para combatir con **Baasim**, que está en la zona de recreo. El guardia te dejará usar la máquina



PS3



No tengas reparos en realizar golpes letales contra los presos. Ellos no dudarán en atacarte por las malas.



¡Sorpresa! Espera a que los guardias pasen bajo tu posición y salta tras ellos en modo Sigilo.

Nanomed a cambio de dinero, lo que te vendrá de perlas para los combates. La zona de recreo se divide en cuatro letras: A, B, C y D. Para ambas rutas debes derrotar a **Baasim**, en el bloque B. La tercera pelea, si la aceptas, es con Sawtooth.

Comedores

Ten cuidado al pelear con Sawtooth, ya que usa un **pincho**. Cógelo una vez le derrotes, pero no abandones el círculo o serás descalificado. Habla con Centurion para saber que debes luchar contra **Cusa**, en la zona de Recreo, Sección S. La ultima pelea es contra **Bam**. Recarga tu **salud** antes de combatir, usa el pincho y no te acerques demasiado. Abbott te espera para que le derrotes. Una vez le derribes, coge su **tarjeta de seguridad** y su bate, si lo deseas. Activa el **panel** para salir y sigue hacia delante. Sigue por la derecha y activa el panel. De vuelta en el patio, habla con Monster, en el centro, y compra la **herramienta** que te ofrece. Regresa a la Torre 17 y habla con Centurion. Después, en la zona de recreo, Sección D, habla con Flores y dirígete al **Acceso de Trabajo**.

Zona de trabajo

Ve hacia la izquierda y habla con **Shurik**. No te salgas de la cola o el guardia te descubrirá. Espera a que el guardia pase y ve hacia la derecha. Activa el **panel** y, con sigilo, entra en la habitación para esconderte tras las cajas. Cuando vuelva la luz, corre hasta la escalera opuesta y accede al **conducto de ventilación**. Sube la escalerilla y estarás sobre un ascensor.

Entrada a las minas

Espera a que los guardias suban y entra por el conducto de ventilación. Sal cuando todo esté **despejado** y sigue hacia la izquierda. Baja hasta el siguiente conducto de ventilación y, en la intersección, ve a la izquierda. Hay un guardia junto a unos **ventiladore**s: empújale hacia ellos. Después utiliza el **panel** en la sala central para desactivar las luces y el ventilador. Baja por ese conducto y espera a que se vayan los guardias. Seguidamente debes entrar en la **sala de enfrente**. Espera a que los guardias te den la espalda y corre por la izquierda, escondiéndote tras las **cajas** en cada esquina. Salta sobre los contenedores para alcanzar la pasarela y baja las escaleras hacia las **minas**. Desde la pasarela llegas a la zona superior de las minas. Sube y camina hacia la **izquierda**. Aprovecha que el guardia te da la espalda para eliminarlo. Después, habla con **Mosely**. Continùa por la izquierda y espera a que el guardia de la terraza de la derecha te de la espalda, antes de eliminarlo. Coge su **tarjeta de seguridad** y vuelve con Mosely.

> ## ¿Sabías qué?
>
> ### ATAQUES MEJORADOS
>
> Si consigues unos Puños Americanos, equípate con ellos de inmediato para que tus golpes inflinjan más daño y realices combos letales.
>
> ### TABACO
>
> A lo largo del juego encontrarás varios paquetes de tabaco. Como ocurre en la tradición carcelaria, este objeto es canjeable por premios. Gracias a ellos podrás acceder, desde el Menú Principal, a imágenes conceptuales del juego o el trailer de Las Crónicas de Riddick. Hay un total de 59 paquetes de tabaco, algunos de ellos a simple vista, otros escondidos, y muchos de ellos en manos de los personajes que te encontrarás en esta doble aventura. ¡A por ellos!

Minas (Zona central)

Entra en el **ascensor** que hay junto a la terminal Nanomed. Cuando llegues abajo, habla con Armadaro para obtener una **Pistola de Tranquilizantes**. Baja las escaleras una vez el guardia se aleje, y sin perderle de vista. Ve hacia la izquierda y escóndete tras las **cajas**. Deshazte del técnico y apaga las luces. Activa el **panel de servicio** para desconectar las torretas. Sigue por la pasarela de la derecha y escóndete en las **esquinas** para deshacerte de los guardias sin problemas. Ahora, busca a **Jagger** detrás de las cajas y habla con él. Llega hasta la **tuneladora** eliminando a los guardias o bien por medio del sigilo. Las escaleras de la derecha conducen a una **pasarela** que cruza la zona. Baja cuando los guardias estén distraídos y sigue por el corredor de la derecha. En la intersección, espera a que los vigilantes se alejen y entra en la habitación, inundada con **gas venenoso**. Sube sobre las cajas y coge el **paquete** de jagger, al fondo de la habitación. Regresa con Jagger. Te entrega un código e indica la **dirección**. Vuelve a la zona de transporte por los ascensores. Tras eliminar al guardia, habla con Valya para obtener un **código de acceso**. Habla con Shurik y regresa hasta la zona de recreo. Habla con los presos para completar las **misiones secundarias**. Conversa con Cuellas y


En los momentos finales del juego serás asaltado por guardias con potencia de fuego más elevada.


Cuando subas a tu Mecha, es hora de disfrutar. Aprovecha su armamento ilmitado para provocar el caos.


Contra los enemigos acorazados lo mejor es buscar su punto débil, en la espalda, y usar armas pesadas, como el MInigun.


Ahorra munición si te topas con un preso: limítate a machacarle a golpes y reserva tus armas para rivales más peliagudos.

dirígete luego a la **Central de Energía**. Acaba con el guardia antes de avanzar y activa el panel que da acceso a la **Ventilación de Emergencia**, a la derecha. Cuando el camino se divida, deshazte del vigilante que patrulla la zona y busca una rejilla de ventilación para acceder a la **Torre 19**.

Torre 19

Atraviesa el conducto y déjate caer en la sala de servidores, donde debes acabar con un guardia. Coge su **tarjeta de seguridad** y úsala en la terminal para abrir las celdas. Ahora, ve hacia la derecha y habla con Jupiter para que te entregue la **bomba**. Ponte a cubierto y salta sobre la caja para escapar. Ahora debes cruzar el **pasillo A**. Haz que baje el ascensor y déjate caer sobre él. Sube al piso previo por la escalerilla y cruza al otro lado por el **conducto**. Haz que suba de nuevo el ascensor hasta tu piso, salta sobre él y entra por el **conducto** que hay arriba. Sigue por él hasta llegar a la mina, justo enfrente de la **habitación con gas**, donde debes colocar la bomba. Tras la secuencia, acaba con el guardia y sube a la **pasarela**.

Centro de equipamiento

Avanza y coge la escopeta y las granadas. Ve hacia la derecha y sigue a las **criaturas** para acabar con ellas en los fosos. Por medio del conducto llegarás a una sala donde activar las luces. La siguiente sala acoge el taladro, pero necesita una **batería**. Sal por la puerta contigua y sigue hacia el puente derruido. Coge la **llave** de la Sala de Herramientas, salta sobre los escombros y cruza por el cable hasta el otro extremo. Ya en el túnel, ve hacia la derecha. Salta sobre el saliente y usa la llave en el **terminal**. Ahora, pasa bajo la puerta para activar el **panel de las luces**. El regenerador de baterías está en esta sala, pero por ahora no te sirve. Seguidamente avanza por el túnel y coge la batería de la siguiente sala, además del **Fusil de Asalto Especial**. Carga la batería en la sala previa y regresa a la **sala del taladrado** para activarlo con la batería.
Sal por la **trampilla del techo**. Continua por la puerta que hay al otro lado del conducto y derriba tanto a guardias como a monstruos. Sigue hasta la caja a la izquierda de la carretilla. Sube y salta de caja en caja, hasta llegar al **conducto de la derecha**. Tras recorrer el conducto, déjate caer para acabar con más monstruos. Sigue por el **túnel de la izquierda** y baja por la escalerilla del fondo. Te espera un túnel que conduce a otro guardia y más monstruos. Acaba con este Antidisturbios disparándole a la cabeza. Coge su **Minigun**.

Muelles

En la siguiente zona hay torretas de defensa en el techo. Te espera un guardia armado, al que solo vas a poder derrotar si disparas sobre los **barriles explosivos** que pasan sobre su cabeza. Usa la columna central como cobertura para mantenerte fuera de sus disparos. Cuando tu enemigo explote, cruza la sala hasta la siguiente zona. Entra en el **hangar** y ábrete paso con el Minigun. A la izquierda tienes un antidisturbios, y otro en la esquina derecha. Otros tres enemigos te esperan al final del hangar. Te han capturado. Activa la **máquina** frente a ti para despertar en la siguiente zona. Coge la porra y espera a que entren los robots. Tienes que cruzar la puerta antes de que se cierre, así que sube por la **estructura piramidal**.

Sala de control

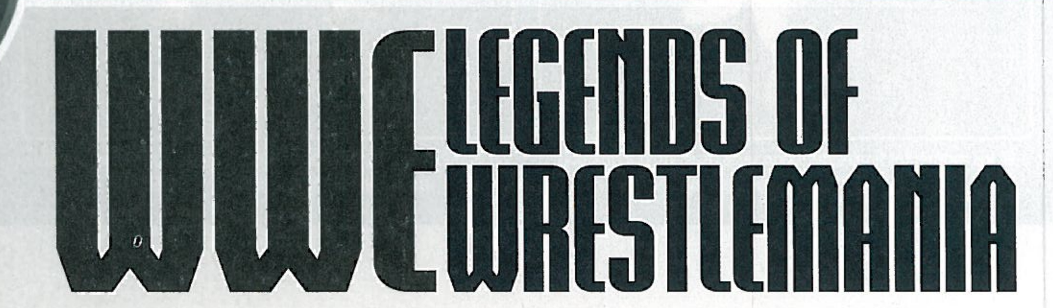
Avanza hacia la derecha, hasta una emboscada de robots. Déjate caer por la trampilla y cruza el **corredor**, sin luchar. Agárrate a la cornisa y acaba con el guardia para coger su arma. Sigue hacia la siguiente escotilla, que lleva a un **túnel**. Ahora puedes destruir los robots con tu arma. Sube por la escalerilla y sigue hacia la izquierda, en **modo sigilo**. Elimina al vigilante y activa el **panel** para abrir las puertas de más abajo. Después, continua por los túneles y sigue por la derecha, hasta el almacén de alarmas. Hay un **Mecha disponible para ti**. Usa tu increíble potencia de fuego contra tus enemigos y ábrete paso hasta el ascensor. Sube hasta la **zona de despachos**. Recorre este pasillo mientras acabas con los guardias. Después, avanza hacia la izquierda y entra en otro ascensor. Avanza por la izquierda y enfréntate a otro Mecha. Cuando le derrotes abandonarás automáticamente tu propio robot. Corre hasta la zona de aterrizaje, salta para **activar la secuencia**. Ahora, busca de inmediato una escopeta, sobre la mesa. Acaba con los guardias, usando las columnas como cobertura. Ten cuidado, ya que **pueden camuflarse** ante tus ojos. Acaba con ambos y disfruta del final. ¡Bien hecho, escapaste! de Butcher Bay!

CONSEJO: *No todos tus enemigos son humanos. No pierdas de vista a los robots-araña, torretas o bots de vigilancia, tan peligrosos como los guardias.*

PlayStation

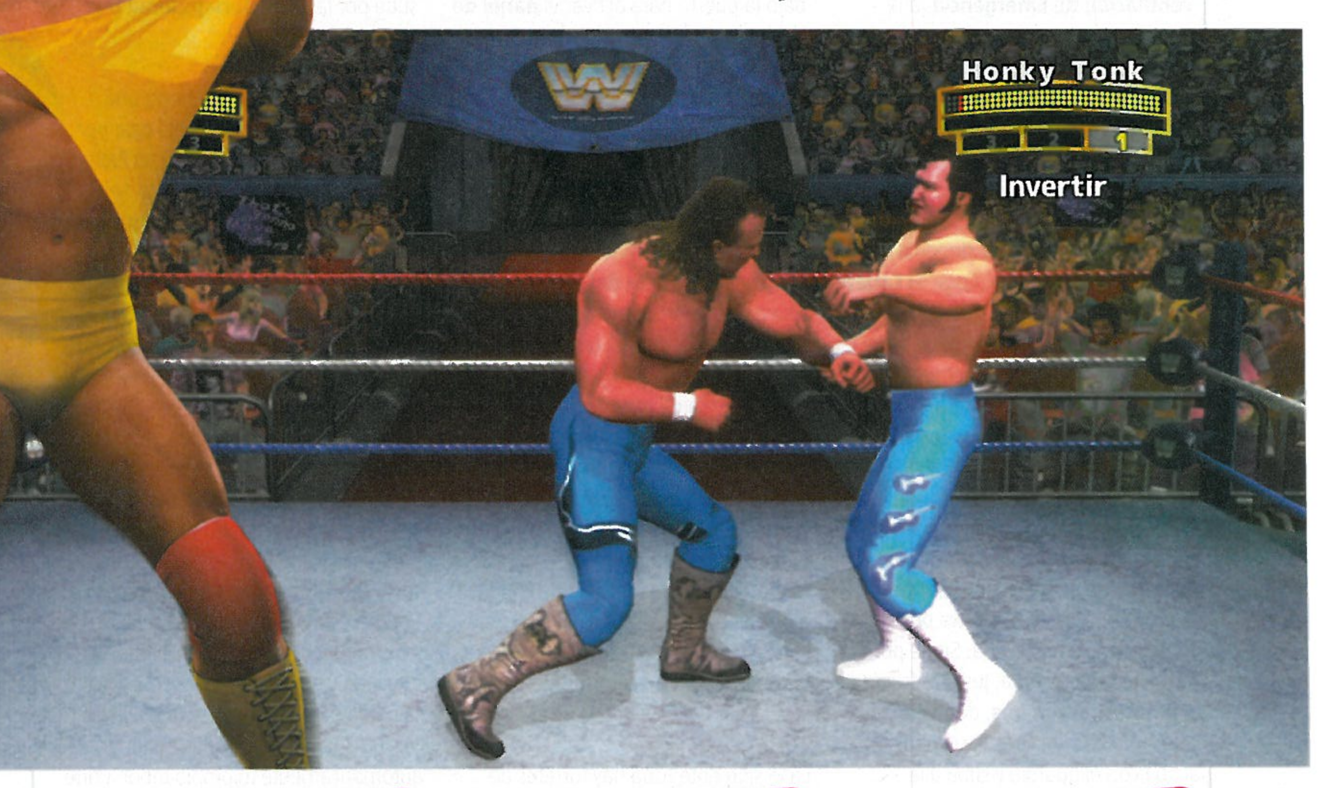
PS3



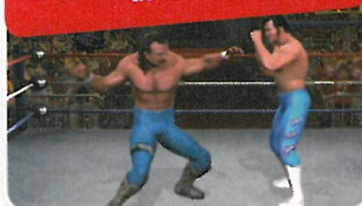


WWE Legends of WrestleMania

La multitud enloquecida, los focos encendidos y dos maromos estrafalarios listos para zurrarse. ¡Es la WWE!



GOLPES
Para atacar pulsa el botón ▢. La potencia del puñetazo dependerá del tiempo que lo mantengas presionado antes de soltarlo.

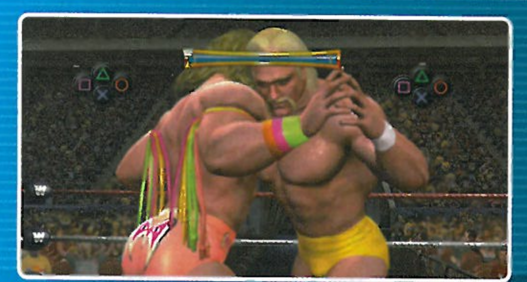


BLOQUEOS
No sólo vale con saber pegar, también es necesario que no te pongan la cara como la espalda de un penitente. Mantén pulsado △ si quieres bloquear.

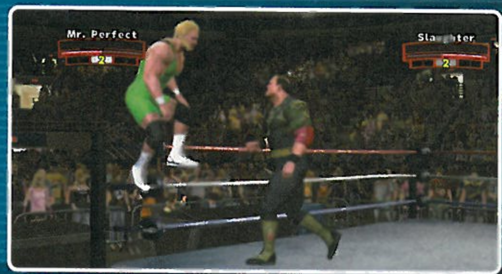


LLAVES
Si quieres hacer una llave acércate a tu oponente y pulsa ⊗. Manteniéndolo pulsado un tiempo conseguirás hacer la llave reforzada.





Hulk Hogan y el Último Guerrero protagonizaron uno de los duelos más épicos de la WWF. Ahora puedes revivirlo.



A la hora de lanzarte en plancha desde lo alto de un poste es conveniente que tu rival esté aturdido, ya que si no se apartará.

Pulsando dos veces el botón ◎ puedes lanzarte contra las cuerdas e impulsarte en ellas para lanzarte contra tu rival.

A pesar de que los golpes de la WWE ya no se los creen ni los niños, en **Legends Of Wrestlemania** los golpes son de verdad. Si no dominas todas los trucos de la lucha tu cara será utilizada como lienzo para moratones.

Rebotar contra las cuerdas

✪ Para lanzarte en carrera contra las cuerdas del ring y rebotar en ellas, pulsa dos veces seguidas en la dirección correspondiente o bien da **dos toques rápidos** al botón ◎. En cuanto rebotes y vayas a todo velocidad hacia tu oponente, pulsa ▢. De este modo le propinarás un durísimo golpe en carrera.

Remate

✪ Cuando estés en nivel de cadena 3, notarás que bajo tu indicador aparecerá el mensaje «▢ + ⊗ Remate». Fácil ¿no? Pulsa ambos botones a la vez e iniciarás un **Quick Time Event**.

Inversión

✪ Manejar bien este aspecto es uno de los detalles que marcará la diferencia entre el buen jugador de **Legends Of Wrestlemania** y el mediocre. La inversión consiste básicamente en un contraataque que devuelve el golpe de tu rival contra él. Para realizarlo pulsa cualquier dirección en la cruceta junto al botón △. Resulta algo difícil de lograr porque, para que surta efecto, deberás realizarlo **en el momento justo**. Bajo tu indicador de cadena aparecerá un letrero indicándote el momento preciso. Échale un ojo.

Pin

✪ El Pin es ni más ni menos que hacerle el «arropa que hay poca» a tu rival para iniciar **la cuenta hasta tres** que te otorgará la victoria. Realizarlo es tan simple como pulsar el botón ◎ cuando tu oponente esté en el suelo.

✪ Para librarte de un Pin mantén pulsado cualquier botón y suéltalo cuando la barra del indicador circular pase **justo sobre la marca** de color azul.

Levantarte

✪ Cuando caigas al suelo tienes dos opciones para levantarte: presionar rápida y continuadamente cualquiera de los botones de tu sixaxis, o simplemente mantener uno apretado. En cualquier caso, debes **rellenar el indicador del HUD**. Cuanto mayor sea tu barra de salud, menos trabajo te costará lograrlo.

Cadenas

CÓMO INICIARLAS

Cuando rellenes tu medidor de cadena al menos hasta el nivel dos podrás iniciar cadenas. Éstas consisten en un Quick Time Event en el cual tendrás que pulsar el botón indicado antes que tu contrincante. Puedes iniciar una cadena de muchas maneras, como por ejemplo realizando una llave tras asestar cuatro golpes, haciendo un Irish Whip contra las cuerdas etc. Dependiendo de quén pulse antes los botones podrás hacer contras.

Levantar al rival del suelo

✪ Aprovechando que el luchador está aturdido en el suelo, puedes tirar de él hacia arriba, **ponerlo en pie** y, teniéndolo a tu merced, regocijarte y realizar el ataque que más rabia te dé.

✪ Para ello acércate a él y presiona a la vez ⊗ hacia la **dirección contraria en la que esté tu oponente**. Es decir; si se encuentra tirado a tu izquierda, pulsasimultáneamente ⊗ + ▶.

Iris Whip

✪ Por mucho que esto tenga nombre de pub irlandés, el Iris Whip consiste, sencillamente, en **lanzar a tu rival contra las cuerdas** del cuadrilátero, hacerlo rebotar y esperar con el brazo cargado de «cariño» a que vuelva.

✪ Si has aprendido bien a levantar a tu rival del suelo, no te costará nada aprender el Iris Whip porque se realiza del mismo modo pero con ambos luchadores de pie. Así que ya sabes, pulsa ⊗ más la direción contraria a aquella en la que se encuentra tu oponente. Y por cierto: también se puede ejecutar un Iris Whip **contra un poste** en lugar de contra las cuerdas.

Entrar y salir del ring

✪ La lucha libre es un gran espectáculo en el cual casi todo vale. Algunos de los más famosos combates se han librado en parte **fuera del cuadrilátero** y, por supuesto, esto se encuntra representado en **Legends of Wrestlemania**.

✪ Acércate a un borde del ring y pulsa dos veces el botón ◎ para **salir de él**. Ten en cuenta que en la mayoría de modos de juego sólo se os permitirá estar un máximo de diez segundo fuera de las cuerdas, así que ten cuidadín.



Si los mafiosos de Sicilia tienen miedo al beso de la muerte eso es porque no han probado el beso con lengua de Kamala.





Así es como nos ganamos los redactores la nómina cada mes: Aturdimos a un compañero y descolgamos el premio del techo.



Si realizas un movimento especial junto a la escalera del ring, tu luchador la cogerá. ¡Ojo! si pegas con ella serás descalificado.

Coger un objeto bajo el ring

✪ Los luchadores de Pressing Catch luchan tan al borde de la legalidad que no es raro ver en ocasiones cómo sacan una **silla escondida bajo el cuadrilátero** y le trabajan las lumbares al oponente utilizándola con contundencia.

✪ Naturalmente, en **Legends of Wrestlemania** podemos hacer esto mismo de un modo sencillo. El proceso para rebuscar bajo el ring es el siguiente: salid del cuadrilátero y pelearos fuera. En cuanto te sea posible asestale varios golpes seguidos a tu rival hasta que bajo tu indicador de vida veas el letrero **«movimiento especial»**. En cuanto dicho mensaje aparezca pulsa el botón ⊗, así tu luchador le meterá del nuevo en el ring con un empujón y cogerá una silla. Si esto lo realizas cerca de la escalerilla de subida, en vez de la silla cogerá un par de escalones. Como ves, todo nos viene bien.

Subirse a un poste

✪ La técnica que en su día popularizó Jimmy «Superfly« Snuka sigue vigente y continúa siendo terrorífica si tu rival es tan **lento y torpe** como para ponerse debajo.

✪ Para subirte a un poste acércate a él y pulsa dos veces ◎ a la vez que la dirección en la que se encuentra dicho poste. Una vez en lo alto tienes dos opciones: **tirarte en plancha** sobre tu rival con el botón ▢ o bien bajar de nuevo pulsando otra vez ◎.

CONSEJO: *Si el mánager de tu oponente se pone muy pesado o simplemente te cansa verle, puedes pegarle del mismo modo que a un luchador normal.*

Burlas

✪ Como en todo buen juego de lucha simpaticón, aquí puedes burlarte de tu rival cuando esté **tirado en el suelo** o cuando tú prefieras, pero mejor cuando esté en el suelo para que no te sacuda mientras tanto.

✪ Las burlas se realizan pulsando a la vez los botones ◬ + ◎. Según como tengas de lleno el medidor de impulso y la dirección que pulses en la cruceta a la hora de llevarlo a cabo, obtendrás **diferentes efectos**.

Los managers

En algunos modos de juego puedes seleccionar un mánager para que te ayude en el combate. Hay cuatro diferentes y cada uno utiliza tácticas distintas.

BOBBY "THE BRAIN" HEENAN

✪ Agarra al oponente por la pierna.

✪ Arroja un conjunto de nudillos metálicos a su luchador para que los utilice.

✪ Pone la pierna de su luchador en contacto con la cuerda para cancelar la cuenta cuando le hacen un Pin.

JIMMY HART

✪ Destroza los oidos de tu oponente gritándole al lado con su megáfono.

✪ Golpea al rival con su megáfono.

MR. FUJI

✪ Engancha la pierna de tu rival utilizando el mango de su bastón.

✪ Echa sal en la cara de tu oponente.

✪ Tira de la cuerda superior con su bastón, de modo que el rival se cae al suelo.

PAUL BEARER

✪ Agarra al oponente por una pierna.

✪ Golpea al oponente con su urna.

✪ Da a Undertaker un aumento de fuerza y le ayuda tras lograr un knockdown.

Steel Cage Match

✪ En este modo de juego los combates tienen lugar en el interior de una jaula. Naturalmente, esta circunstancia te ofrece **posibilidades adicionales** que convendría aprovechar.

✪ Si quieres **escalar a la jaula** mantén pulsada la dirección deseada en la cruceta junto al botón ◎.

✪ Para **escapar de la jaula** por la puerta dirígete acia ella con tu oponente en el suelo y pulsa ◎. Si el que está en el suelo eres tú, puedes pulsar repetidamente los botones del pad para evitar que el rival escape.

Ladder Match

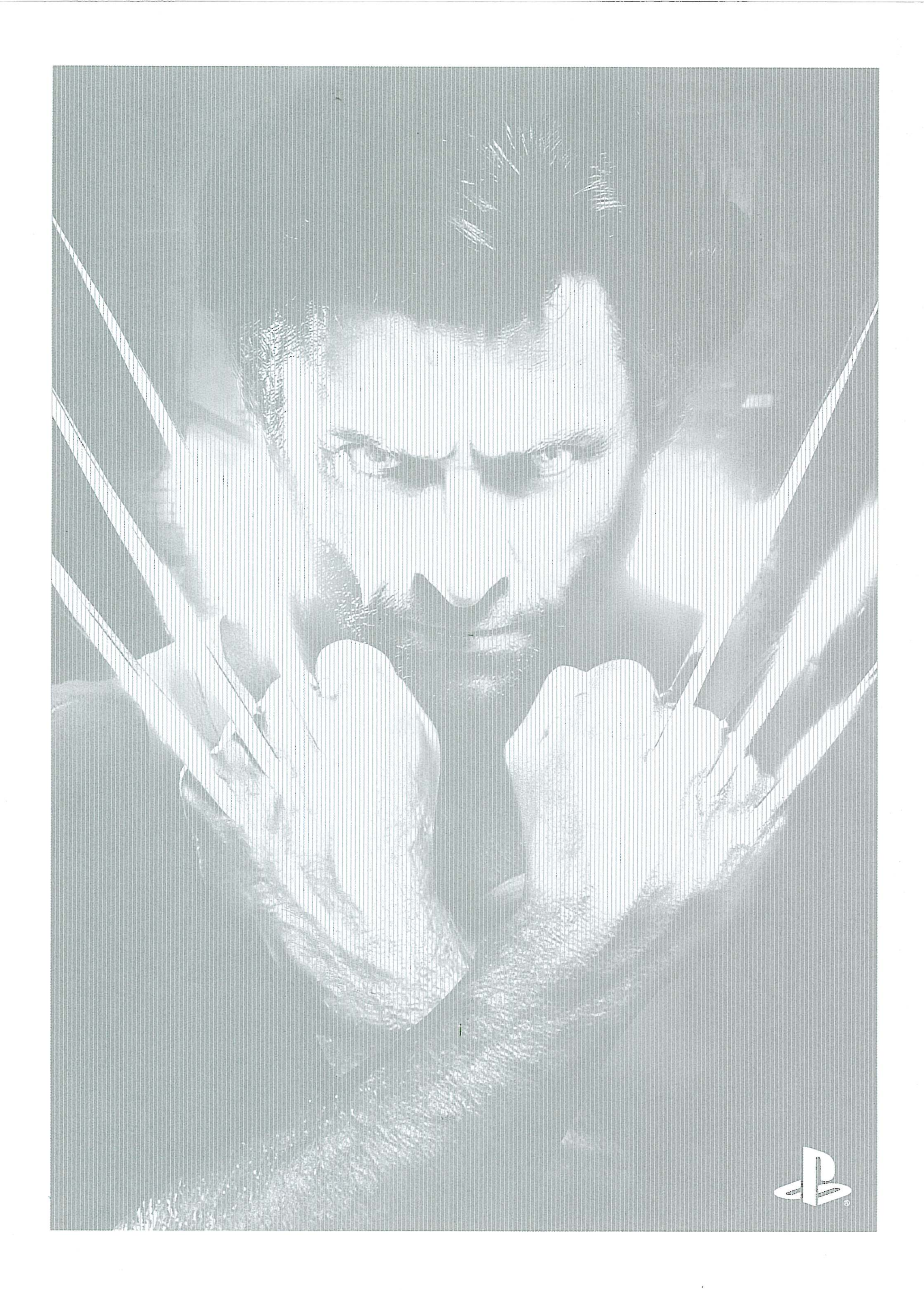
✪ El modo Ladder Match consiste en colocar una escalera en el centro del ring y subir por ella para **coger el cinturón** que cuelga del techo.

✪ En primer lugar pulsa dos veces seguidas el botón ◎ para recoger la escalera. Una vez la tengas en tu poder sitúate en el centro del cuadrilátero y pulsa ◎ nuevamente manteniéndolo. Asciende por la escalera **pulsando hacia arriba** y aprieta varios botones repetidamente para descolgar el cinturón. De todos modos éste no va a ceder hasta que se vacíe la barra de la parte superior de la pantalla, así que deberás intentarlo varias veces.

✪ Si un luchador se levanta mientras el otro sube, éste **derribará la escalera** para tirar a su oponente.

Los mánager

✪ Los mánager sirven para despistar a tu rival **molestándole**, incomodándole, o simplemente incitándote para que les pegues. En el centro de esta página puedes ver su descripción.



3 Guías completas

X-MEN ORÍGENES
LOBEZNO

THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

WWE
LEGENDS OF WRESTLEMANIA